

# OFFICIAL PlayStation®

№5 (26) май 2000

<http://www.gameland.ru>



СВОБОДА



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ  
репортаж  
из секретных  
лабораторий

## TOKYO GAME SHOW

2000

## Зарином Filter Энергия

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ  
ВСЕХ ВРЕМЕН  
И НАРОДОВ



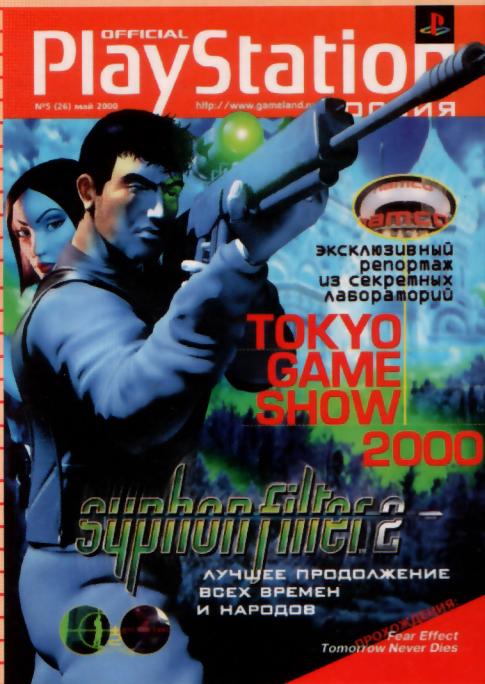
Прохождения:  
Fear Effect  
Tomorrow Never Dies

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ  
По итогом ушедшего года борьба с пиратством  
приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Вот мы и вернулись из долгожданной (по крайней мере для нас) поездки в Мекку видеоигр - страну Японию, в которой нам удалось посетить выставку Tokyo Game Show, а также офисы сразу нескольких крупных японских издательств. И, как и положено примерным журналистам и путешественникам, привезли мы оттуда с собой кучу впечатлений, новостей и фотографий, с которыми мы вас теперь будем знакомить в течение ближайшего времени. К примеру, в этом номере нашего журнала вас будет ждать репортаж с самой выставки, а также из офиса великой и могучей компании Namco. В следующий же раз мы вас уже познакомим поближе с компанией Тесто и ее линейкой несомненно интересных игр, с которыми нам удалось познакомиться в Японии. Ну а затем нас (и, соответственно, вас) будет ждать уже другая выставка, а именно Е3, на которой, скорее всего, основное внимание будет уделено игровой приставке PlayStation 2. И если мы успеем, то уже в следующем номере нашего журнала, вас будет ждать наш эксклюзивный репортаж из Америки, где издательство Konami намерено начать работу Е3 анонсом выхода на PlayStation 2 такой интересной игры, как Metal Gear Solid 2.

В общем, в ближайшие месяцы нам, согласитесь, скучать не придется.

Главный редактор ОРМ Россия, Борис Романов



## СОДЕРЖАНИЕ

## COVER STORY 4-10

Оригинальный *Syphon Filter* ждал неожиданный, но вполне заслуженный успех. А что ждет его продолжение? На четвертой странице вы найдете его обзор, который сможет ответить на интересующие вас вопросы. Итак, читайте нашу кава-стори!!!

№5(26) май 2000

НОВОСТИ 08-09

В очередной раз в рубрике "Новости" нам приходится возвращаться к теме *Final Fantasy IX*, которая является самой ожидаемой игрой для PlayStation. Там же вы узнаете о новых проектах, которые готовит к выпуску на PS2 европейское отделение Sony.

RULEZ 10-16



Official PlayStation Россия представляет свой эксклюзивный фотопортаж из столицы мира видеоигр - гиперсупермегаполиса Токио, где в начале апреля прошла знаменитая на весь мир выставка.

гамма

ХИТ 22-24

Может ли игра, у которой имеются в названии такие слова, как *Final* и *Fantasy*, не стать хитом!?



ХИТ FINAL FANTASY IX



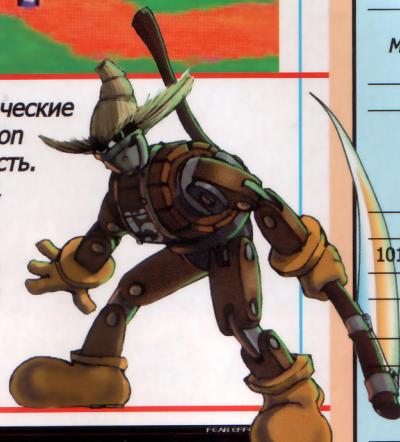
СКОРО 27-30

Star Ocean 2	28
Muppet Racemania	29
Gekido	30



## 31-39 ОБЗОР

<b>F1 2000</b>	<b>32</b>
<b>Rollcage 2</b>	<b>34</b>
<b>Shadow Madness</b>	<b>40</b>
<b>Theme Park World</b>	<b>42</b>
<b>Rally Championship</b>	<b>44</b>
<b>Urban Chaos</b>	<b>46</b>
<b>Road Rash Jailbreak</b>	<b>48</b>



## 51-60 ТАКТИКА

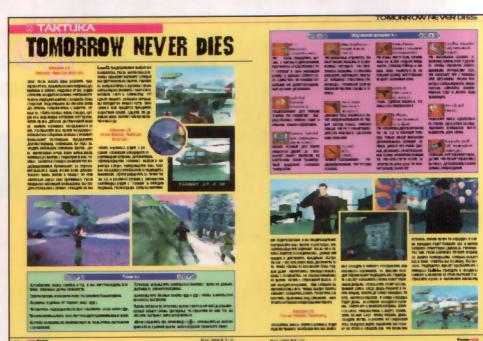
*Fear Effect* – игра несомненно эффектная. Созданная европейскими разработчиками в качестве "нашего ответа японскому резиденту" она оказалась настолько же сложной, как и сам *Resident Evil*.

Соответственно, без прохождения ее вам никогда не пройти!!!



Игры по мотивам нашумевших кинохитов обычно вселяют в души настоящих игроков неутолимую тоску. *Tomorrow Never Dies* – не исключение.

Тем не менее, ее прохождение обязательно кому-нибудь пригодится.



## 68-72 КОДЫ/ПИСЬМА

В последнее время наши читатели начали нас беспокоить. Из их писем куда-то ушла полемика, а поток их рисунков внезапно начал сокращаться. Однако это пока не остановило нас от публикации наиболее удачных из них.

**Подписной индекс в «Объединенном каталоге 2000» («Зеленый каталог»)**  
**«Playstation» – 87022,**  
**«Playstation+CD» – 86894**



**Подписка  
во всех  
отделениях  
связи  
России!**

# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)  
 Дмитрий Агаруров (директор) dmitri@gameland.ru  
 Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
 Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru  
 Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru  
 Екатерина Васильева (корректор)

## Дизайн, верстка:

Сергей Лянге serge@gameland.ru  
 Михаил Огородников michel@gameland.ru  
 Иван Солякин ivan@gameland.ru  
 Дизайн обложки: Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «Official PlayStation»

## Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

## Рекламная служба:

Игорь Пискунов  
 Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
 e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru  
 Андрей Степанов andrey@gameland.ru  
 Самвел Ашташян samvel@gameland.ru  
 Тел. офиса: (095) 292-3839, 292-4728  
 Факс офиса: (095) 924-9694  
 Тел./факс склада: (095) 207-0962  
 Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
 комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

*PlayStation* – Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
 Official PlayStation Magazine, Russia

**ВНИМАНИЕ!** Редакция журнала *Official PlayStation* предлагает опытным PS-геймерам попробовать себя в качестве авторов прохождений. Наличие компьютера с выходом в Интернет обязательно. E-mail: [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

## #5'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<b>F1 2000</b>	<b>32</b>
<b>Fear Effect</b>	<b>52</b>
<b>Final Fantasy IX</b>	<b>22</b>
<b>Gekido</b>	<b>30</b>
<b>Muppet Racemania</b>	<b>29</b>
<b>Rally Championship</b>	<b>44</b>
<b>Road Rash Jailbreak</b>	<b>48</b>
<b>Rollcage Stage 2</b>	<b>34</b>
<b>Shadow Madness</b>	<b>40</b>
<b>Star Ocean Second Story</b>	<b>28</b>
<b>Syphon Filter 2</b>	<b>04</b>
<b>Theme Park World</b>	<b>42</b>
<b>Tomorrow Never Dies</b>	<b>62</b>
<b>Urban Chaos</b>	<b>46</b>

# SPYRO<sup>2</sup>

GATEWAY TO GLIMMER



PlayStation

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

COVER STORY

# SYMPHON FILTER 2

Алексей КОВАЛЕВ



Люблю я традиции, особенно добрые и особенно связанные с видеоиграми. После февральско-мартовского затишья слегка зас-тоявшийся европейский рынок традиционно всколыхнула целая плеяда интереснейших новинок. Разработчики, наконец-то закончив подсчитывать доходы от рождественских продаж, рьяно взялись за дело, заполнив прилавки магазинов сверкающими коробочками как с совершенно новыми, так и с вышедшими в новой редакции старыми, добрыми и любимыми (иногда) играми. В частности, американское издательство 989 Studios наконец-то удосужилось перевести в родной нам Pal'овский формат продолжение своего прошлогоднего хита *Syphon Filter*, получившее лаконичное название *Syphon Filter - 2*. Событие не то чтобы особенно знаменательное, но, безусловно, весьма и весьма приятное. Поскольку, что ни говори, а игра была хороша (8 баллов в №5 OPM за 1998г.) и пользовалась вполне заслуженной популярностью. Надо же, кто бы еще полтора года назад мог предположить, что все так повернется!

Если попытаться найти наиболее подходящий пример под определение "неожиданный хит", то вряд ли удастся отыскать лучшую кандидатуру, чем *Syphon Filter*. Впрочем, нельзя сказать, что игра была такой уж неожиданной. Выходу SF предшествовала целая процедура коммерческой раскрутки с рекламными статьями, страничкой в Интернете и завлекающими обещаниями пресс-релизов. Была даже демоверсия игры, с пафосом представленная на E3, до полусмерти напугавшая журналистов своим на редкость невзрачным видом и вызвавшая массу кривотолков, как во "всемирной паутине" так и в игровой прессе. В общем, в полной мере назвать игру неожиданной нельзя: *Syphon Filter* знали, *Syphon Filter* ждали (точнее, не ждали, а с ленцой наблюдали за судьбой очередного странного проекта от опального детища Sony) но вот то, что игра окажется хитом и потеснит на верхних строчках чартов непоколебимых, казалось бы, зубров жанра оказалось для всех полной неожиданностью. Такого от 989 Studios никто не ждал. Для меня, кстати, до сих пор остается загадкой, как игре с самым обычным (для данного жанра) игровым процессом и довольно скромной графикой удалось привлечь к себе такое внимание. Немаловажную роль здесь, конечно, сыграло грамотное построение игрового процесса. Несмотря на вышеупомянутую стандартность, умело выдержаный баланс между экшен-эле-

**ЖАНР** 3D action/adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ** SCEA  
**РАЗРАБОТЧИК** 989 Studios  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2  
**АЛЬТЕРНАТИВА** *Syphon Filter*, *Metal Gear Solid*

ментами, шпионажем и решением головоломок делал игру невероятно захватывающей, но только ли в этом дело?

Сюжетная линия первого *Syphon Filter* разворачивалась вокруг Эриха Ремера - выходца из бывшего ГДР, задумавшего при помоши смертельно опасного вируса *Syphon Filter* заполучить под контроль ни много ни мало, а весь мир (как там по Бонду: "И целого мира мало"?). Помешать преступным планам Ремера призвано таинственное "Агентство" в лице одинокого оперативника Гэбриеля Логана и девушки-связистки Лиан Ксинг, время от времени передающей по радио ценные указания.

Пересказывать весь сюжет, я думаю, не имеет смысла, скажу лишь, что в конце концов после целой плеяды всевозможных злоключений (разрушенный террористами Вашингтон, российская ракетная база в Казахстане, логово террористов в Ужгороде) усилиями Логана добрый Ремер отправился в ад (или куда там попадают погибшие террористы), а довольные игроки могли лицез-



гомонности Арамовой (точнее, стоящей за ней 989 Studios) попал в самую точку.

Международный терроризм, как известно, не признает выходных и праздничных дней, поэтому события второй части игры начинают развиваться уже через несколько часов после окончания предыдущей части игры. Бедному Логану, только-только закончившему разборку с Ремером, жестокосердные сценаристы из Eidetic (команды, разработавшей по заказу 989 Studios первую и вторую части



Если попытаться найти наиболее подходящий пример под определение "неожиданный хит", то вряд ли удастся отыскать лучшую кандидатуру, чем *Syphon Filter*.

реть заслуженную финальную заставку и титры, однако до полного счастья, как оказалось, было еще далеко. После финальных титров 989 показала нам многозначительный видеоролик с хитрой физиономией неубийенной Мары Арамовой (главной помощницы Ремера). Так что happy-end получился своеобразный, со знаком вопроса.

Помню, в тот день, когда я впервые добрался до финальной заставки, мой приятель Андрюха, посмотрев в раскосые глаза Мары, сказал: "Знаешь, Леха, чую, она на этом не угомонится - через полгода, как пить дать, будет продолжение". По поводу времени он слегка промахнулся, но вот по поводу неу-

*Syphon Filter*) не дали даже недельки на отды whole. В тот самый момент, когда с честью выполнивший свой долг Гэйб собирался, загрузив контейнеры со штаммом вируса на борт транспортного самолета, со спокойной душой покинуть гостеприимные пенаты казахского военного аэропорта, неизвестные вертолеты, приземлившись на ВПП (взлетно-посадочная полоса, если кто не знает), нарушили его планы. Неизвестные головорезы ворвались на территорию базы и учинили настоящий беспредел с убийствами, разбоем и мародерством. В результате, напарница Логана Лиан Ксинг была похищена, ряды друзей порядком поредели, а сам Гэбриель был изрядно разозлен. Но самое интересное

еще впереди: вскоре после нападения из информации, полученной от коллег (мир не без добрых людей), Логан узнает, что за этим воющим актом беззакония стоит не кто иной, как "Агентство"! Да-да, то самое, что в "Вашингтон, округ Коламбия". Вот ведь как все повернулось! И теперь Гэйбу предстоит на собственной шкуре испытать, что бывает когда "друг оказался вдруг...". Дальнейшее развитие сюжета обещает те еще перипетии

Помимо агентства вы также встретитесь со многими старыми, включая и госпожу Арамову (которая, кстати, из жгучей брюнетки стараниями дизайнера превратилась в платиновую блондинку), и новыми знакомыми. Естественно, будет и такой непременный атрибут любой приключенческой игры с соотечественниками в главных ролях, как безумный КГБашний генерал. И даже про недружественную миролюбивую американскую политику Китайскую Народную Республику не забыли. В общем, всем сестрам по серьгам. Ну что здесь скажешь? Да, сумбурно, да, местами маразматично, но, что самое удивительное, чертовски интересно, а это, по-моему, главное.

Главный герой игры остался неизменным - это по-прежнему старый добрый Гэбриэль Логан, и большую часть времени управлять нам придется именно им. Как вы обратили



**Международный терроризм, как известно, не признает выходных и праздничных дней, поэтому события второй части игры начинают развиваться уже через несколько часов после окончания предыдущей части игры**

внимание, я сказал "большую часть", но не все время. Eidetic решила слегка разнообразить игровой процесс, и часть миссий игрок теперь проходит, управляя... кем бы вы думали? Похищенной напарницей Логана Лиан Ксинг! Ура! Ура! Наконец-то Лиан перестала быть просто голосом из "радиоприемника" и принимает реальное участие в игре. Причем ее участие не ограничивается простым присутствием и играми в прятки с врагом. Несмотря на хрупкий внешний вид, Лиан в бою ничем не уступает Логану, и раскидать в разные стороны десяток-другой

террористов для нее проще, чем Биллу Гейту выпустить новый Windows. Вот тебе и эксперт по коммуникациям, выпускница Стенфорда. Кстати, к вопросу о коммуникациях: многим, наверное, интересно, что же теперь будет в отсутствие Лиан Ксинг с "неумолкающей радиостанцией", по которой Лиан в прошлой части игры передавала Логану инструкции по дальнейшим действиям и давала всяческие задания. Не волнуйтесь, ничего с этой чертовой "пищалкой" не случилось, просто теперь место Ксинг заняла некая Тереза Липан (кстати, девушка весьма симпатичная).

Игровой процесс практически неизмененным перекочевал в Syphon Filter - 2 из первой части игры. В начале уровня Гэйбу в общих чертах объясняют, что от него требуется, после чего начинается собственно миссия. По-прежнему действует система получения заданий непосредственно в ходе выполнения миссии. То есть полученные вначале приказания постепенно обрастают целым ворохом дополнительных заданий. К примеру, ваша основная миссия состоит в том, чтобы на лифте проникнуть на территорию секретного подземного бункера. Вот, значит, идете вы туда проникать, а в это время Тереза вам по радио и говорит: "Чтобы активизировать лифт, тебе предварительно надо включить аварийный электрогенератор.". А чуть позже (опять-таки через Терезу) выясняется, что ключ доступа к лифту находится у удерживаемого в заложниках X, местоположение которого можно вымыть только у неголя Y" и т.д. В общем, быстро проскочить уровень не удастся, играть приходится вдумчиво и основательно, частенько возвращаясь в уже посещенные локации.

Кстати, по сравнению с предыдущей частью игры сами уровни стали ощутимо больше (что, впрочем, неудивительно,

Именно такими "красавцами" представляют себе настоящих героев американские художники, работающие в игровой индустрии.



поскольку второй Syphon Filter занимает аж два компакта), хотя общее их число осталось прежним - 20. Впрочем, возросшие размеры этапов Eidetic в должной мере компенсировала, разумно расставив по игровому миру Checkpoint'ы и дав игрокам возможность сохраняться не только между уровнями, но и непосредственно в процессе прохождения, что лично меня очень радует. Единственный минус: игра довольно прожорлива и требует под "спасение" целых три блока на карте памяти, впрочем,



бовик, газовые и обычные гранаты - всего 25 видов вооружения (против 17 в первой части). Среди которых теперь есть и нож (сменявший на боевом посту верный электрошок), об отсутствии которого в первой части игры так сокрушались жаждые до крови фанаты Resident Evil, причем, в отличие от той же RE в Syphon Filter - 2, нож выполняет не только декоративные функции, а является действительно грозным и эффективным оружием. Естественно, весь этот арсенал - весьма серьезное подспорье при прохождении игры, однако наибольшее удовольствие от подобного разнообразия можно получить лишь при игре вдвоем. Syphon Filter поддерживает одновременные сражения в режиме Death match для двух игроков на одной приставке. Выглядит это следующим образом: экран делится (по горизонтали или вертикали) на две части (на одной половине вы, на другой - противник) и начинается бойня. Несмотря на то, что качество графики в этом режиме заметно падает (что, впрочем, неудивительно), играть чертовски интересно.

Итак, триумфальное возвращение Логана на PSX состоялось. Не буду говорить пустых слов, просто взгляните на итоговую оценку: Syphon Filter определенно из тех игр, на которые стоит обратить внимание, причем не только любителям жанра. Впрочем, окончательный выбор, как всегда, за вами.

P.S. В своей статье я намеренно не стал касаться вопросов графического и звукового оформления игры, поскольку оные по сравнению с предыдущей частью SF остались практически неизменными и посему в особых комментариях, на мой взгляд, не нуждаются.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Кто бы мог предположить! Оказывается, борьба с терроризмом - это чертовски занятно, особенно когда за дело взялся Гэйбриэль Логан. Ну что, ударим "дуалшоком" по всемирному беззаконию?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Неожиданно для всех 989 Studios смогла не только выпустить действительно интересный продукт, но и разработать его достойное продолжение. Такое событие, согласитесь, нужно неприменно отметить.

мне встречались и худшие варианты (вспомните, десятиблочную *Diablo*).

Порадовал обновленный искусственный интеллект: не сказать чтобы враги стали ощутимо умнее, но общая динамичность действия значительно возросла. Управляемые компьютером террористы (и не только) стали на порядок резвее, вовсю используют стратегически выгодные точки уровня для засад (впрочем, места эти всегда одинаковые, так что это, скорее, заслуга ди-

зайнеров уровня), уже не столь безрассудно лезут на рожон, а порой даже весьма профессионально занимаются "травлей" Логана (вынуждая постоянно менять места укрытия и в буквальном смысле не оставляя ни одной лишней секунды на раздумья). Впрочем, Логан тоже не пай-мальчик - арсеналу, находящемуся в распоряжении тайного агента, мог бы позавидовать даже Солид Снэйк. Штурмовая и снайперская винтовки, пистолеты-пулеметы различных модификаций, гранатомет, дро-

## WIPEOUT НА PLAYSTATION 2

### СЕНСАЦИЯ!

И не только эта игра от Psygnosis, на самом деле. Дело в том, что Sony планирует развернуть полномасштабную игровую поддержку своей консоли в Европе и Америке и вот уже Sony Computer Entertainment Europe объявляет о тех играх, что находящиеся с ней в тесном сотрудничестве разработчики собираются предложить игроку. А предложить, судя по всему, будет что. Так, на PlayStation 2 планируется выпустить, например, такие любопытные вещи, как специальный вариант This is Football, Formula 1 2000 (не путать с игрой от EA Sports) и, что самое интересное, сиквел Drakan и наиперспективнейшую футуристическую гонку Wipeout Fusion.

Drakan, если вы не знаете, представляет собой нечто Tomb Raider'образное, но в фэнтезийном мире, плюс с рядом ярких черт, делающих этот продукт чем-то гораздо большим, чем просто клон "тамбовского". Например, игра (а первая ее часть выходила на PC) построена на взаимодействии главной героини, обожающей помахать мечом и пострелять из лука, и ее верного дракона, на котором достаточно много времени придется летать и устраивать воздушные баталии. В общем, сиквел Drakan, пожалуй, обещает стать штукой интересной.

Более интересен из всего предложенного только тот самый Wipeout Fusion, разрабатываемый, как и ожидалось, ливерпульской студией Psygnosis.



Помимо очень приятного графического оформления, новая игра легендарной серии будет обладать очень большим парком средств передвижения (говорят, 48 штук крафтов...), неизвестно зачем нужным сюжетиком и, возможно (на это очень хотелось бы надеяться,

но гарантий ни у кого нет), весьма сильным игровым процессом, на который должны повлиять некоторые изменения в построении трасс (по сравнению с тем же третьим Wipeout), увеличенной маневренности автосамолетиков, и рядом других вещей.

## PLAYSTATION 2 В МАССЫ

### СЛУХИ?

Как стало известно, компания Sony собирается выпустить для PlayStation 2 обещанные модем и жесткий диск для хранения информации ближе к концу этого года, а если быть точнее, то, вероятно, уже к launch'у консоли в Америке и Европе. Таким образом Sony Computer Entertainment собирается составить реальную конкуренцию в сети сеговской Dreamcast, изначально снабжавшейся модемом. Более подробно же о выпуске PlayStation 2 на Западе нам подробно обещают рассказать в середине мая на выставке E3 в Лос-Анджелесе. Впрочем, кое-какие новости имеются уже сейчас. Так, небезызвестный (мягко говоря) Ken Kutaragi заметил, что к

концу 2000 года компания планирует продать в Северной Америке и Европе по три миллиона приставок, а в Японии — еще порядка четырех миллионов. Напомним, что, по сведениям самой Sony (не исключено, немного преувеличенным), в Стране восходящего солнца на данный момент компания ухитрилась скормить любителям видеоигр порядка двух миллионов черно-синих коробочек, обогнав по продажам все ту же Dreamcast.

Остается еще добавить, что недавно, несмотря на некоторые сложности, Sony Computer Entertainment получила разрешение на экспорт PlayStation 2 за границу, исключая (по известным причинам) такие страны, как Иран, Ирак, Ливия и Северная Корея.

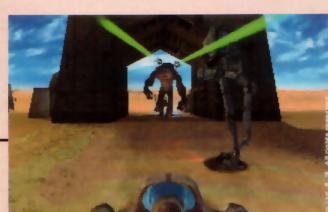
## STAR WARS DEMOLITION — ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION

LucasArts в сотрудничестве с Activision и Lexoflux, разработчиком Vigilante 8, готовят эксклюзивно для PlayStation игру под названием Star Wars Demolition. Зная, кто занимается проектом, можно было бы сразу же предположить, что представляет собой продукт нечто Twisted Metal'об-



разное (или Vigilante'образное, если вам так больше нравится). Естественно, с добавлением в виде вселенной Star Wars. Дей-

ствие Star Wars Demolition, правда, как ни странно, происходит между пятым и шестым эпизодом фильма, что достаточно необычно, учитывая то, как сейчас лукасовская контора наживается на "Менаске". А потому можно ожидать увидеть старого знакомого Бобу Фетта, а также средства передвижения, знакомые по ранним фильмам Лукаса вроде "Спидера Люка Скайуокера".





## И ОПЯТЬ FINAL FANTASY IX

Вероятно, Final Fantasy IX на данный момент можно назвать самой ожидаемой в стане геймеров ролевой игрой для PlayStation, а потому было бы достаточно бессовестно не поделиться с вами постоянно поступающей по поводу Square'овского продукта информацией. Даже если в итоге игра не оправдает наших надежд, о чём думать, правда, не хочется. В прошлом номере в сводке новостей мы уже рассказывали о трех объявленных персонажах Final Fantasy IX, а на сей раз Square решила привести фэнов в восторг, назвав имена еще пятерых основных героев игры. В результате количество main character'ов достигло восьми.

Это уже знакомые нам Adelbert (или Edward) Steiner — 33-летний королевский рыцарь, призванный охранять принцессу, Zidan Tribal — 16-летний паренек, вор по "профессии", VIVI Ornitier — 9-летний черный маг, выглядящий точь-в-точь как персонаж Final Fantasy Tactics. Следующие пять "приключенцев": Freija Cresent —

женщина-рыцарь, терзаемая чем-то, что было в ее прошлом, Quina Quen — очень странное существо, интересующееся только едой и ничем иным, Eiko Carol — страшно умная шестилетняя девочка, Garnet Tale Alexandros — самовлюбленная принцесса государства Александрия (возможно, именно к ней и приставлен Steiner), Salamander Coral — уверенный в себе товарищ, уважающий силу. Ко всей этой компании также, возможно, на разных этапах игры будут присоединяться на непролongительное время персонажи непостоянны. И, надеемся, не с таким изощренным дизайном внешности, как у "постоянных" ;).



## ПОРТАТИВНАЯ PLAYSTATION В РАЗРАБОТКЕ?

Как обычно, буквально в самый последний момент всплывают любопытные новости или слухи. Эту заметку можно считать продолжением темы слухов, но слух сей, надо сказать, — всем слухам слух. Итак, в преддверии все той же Е3 появилась информация (проверить которую очень сложно), что Sony в данный момент работает над портативной версией первой PlayStation. Как сообщают распространители подобных слухов, размер аппарата (который уже кто-то окрестил PlayStation Dash) будет примерно равен размеру стандартного Diskman, он включает в себя четырехдюймовый дисплей и имеет возможность подключения к телевизору. Ждем выставки для выяснения подробностей или, что вероятнее всего, опровержения слухов.

## НОВЫЕ СЛУХИ О RESIDENT EVIL 4

Как известно, в данный момент полным ходом идет разработка четвертой части сериала Resident Evil — Biohazard и, как следствие, появляются некоторые слухи по поводу этой игры. Итак, слухи гласят, что главным героям Biohazard 4 станет некий Mark Halten — научный сотрудник известной вам всем Umbrella, вторым же персонажем, вероятно, станет некий Hunk — агент, посланный в Racoon City для сбора информации по G-вирусу. Близко к сердцу все это не принимайте, так как, повторяю, это всего лишь слухи. Впрочем, что-то в них есть, потому что информация о том, что герой четвертого "Резидента" будет сотрудником Umbrella, с видной частотой летает в воздухе. Кстати, раз уж мы заговорили о слухах, думаю, вам будет интересно узнать, что Namco как-то обмолвилась о том, что в списке разрабатываемых ей для PlayStation 2 игр есть Tekken 4. Чего, впрочем, и стоило ожидать.



## Читайте в девятом НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

**Проклятые Земли:  
Все о самом  
многообещающем  
Российском проекте года!**

**Японская Игровая  
Индустрия изнутри:  
прямой репортаж  
из Японии с выставки  
Tokyo Game Show 2000.**

**StarLancer:**  
**Обзор нового мега-хита  
от создателей  
Wing Commander**

**А также:**  
**Soldier of Fortune**  
**Ridge Racer V**  
**MDK2**  
**Crimson Skies**  
**Commandos 2**  
**Казаки**

**Тактика:**  
**Thief II**  
**Messiah**  
**Soldier of Fortune**  
**Quake III Arena**  
**Might & Magic VIII**

**Не пропустите! Свежий  
номер «Страны Игр»  
в продаже с 28 апреля!**

# ИГРОВАЯ ЯПОНИЯ

PLAYSTATION  
И ВСЕ ВСЕ ВСЕ



# И

Сергей Овчинников

з каждой туристической и даже деловой поездки за границу любой человек непременно привозит массу фотографий, чтобы потом показать друзьям места, в которых ему довелось побывать, ну и, разумеется, похвастать увиденным. Эта традиция сильна даже в нашей стране, что и говорить о японцах, которые вообще, как кажется, не расстаются со своими сверхминиатюрными фотоаппаратами и щелкают, щелкают. В одном небольшом ресторанчике, мы, например, увидели трех очаровательных девиц, одна из которых только что вернулась из Парижа. Так вот, эта умница не нашла ничего лучшего, кроме как отщелкать две или три пленки на картины и скульптуры в Лувре, что с гордостью продемонстрировала своим подружкам. Мы решили также не выпасть из «японского имиджа», и представляем вам свою подборку впечатляющих кадров игровой Японии с небольшими комментариями о самой играющей стране мира.

Вот откуда Sony взяла дизайн своей новой приставки. Один из офисов Sony в самом богатом и шикарном районе Ginza чрезвычайно напоминает по форме PlayStation2 в вертикальном состоянии. Только вот цвет подкачал:-)

Sony не упускает возможности порекламировать свою приставку и заодно игры на нее. Так, например, вагоны токийского метро все увешаны рекламками последнего «почти хита» Fantavision.



Раскрытие новой консоли PlayStation2 оказалось настолько должно по идеи продаваться. Более того, обилие вываленных надписей на японском и даже на английском более того, магазины даже не догадываются о том, когда газинам не составляет, – пятница вечером или суббота ут-

Супермагазин Shibuya Tsutaya с гигантским рекламным экраном на фасаде. Именно его Sony выбрала для запуска в свет своей новой консоли.



В центральном универмаге торгового района Shinjuku Takashimaya Times Square на одном из пятнадцати (!!!) этажей размещено еще одно феноменальное предприятие компании, под названием Jourpolis. Вместо всевозможных американских горок и длинных поездок по домам с привидениями здесь предлагаются всевозможные виртуальные увеселения на санях по бобслейной трассе и рафтинга по бурной виртуальной реке с полным эффектом присутствия до загадочного аттракциона The Ring, в котором вам пытаются

Японские игровые магазины небольшие по площади, но зато очень вместительные. Здесь вы найдете абсолютно любые игры на все системы, причем многие из релизов не скидками. У входа в каждый магазин небольшая доска с ячейками для размещения предварительных заказов на будущие хиты. Только заплатив заранее 500 иен (около 5 долларов), ведь большинство хитов распродаются в первые же дни, после чего приходится ждать еще неделю-другую, пока напечатают еще. Плюс всевозможные джойстики, игр, и, разумеется, сами игровые приставки. Как вам понравится, к примеру, Saturn за 40 долларов? А Nintendo 64 редкого розового цвета за 90? В дни Tokyo Game Show же и самой популярной приставкой был Dreamcast. Даже такие впечатляющие горы приставок разместились с огромной скоростью. Благо у Sega проблем с поставками своей консо-



## PLAYSTATION И ВСЁ ВСЁ ВСЁ



впечатляющей, что и шага нельзя было ступить, не наткнувшись на очередной рекламный плакат или магазин, где все это чудо на улицу коробок обманчиво указывало на то, что новое чудо техники находится в свободной продаже. Увы, многоязычных (видимо иностранцы достали бедных продавцов глупыми вопросами) гласили о том, что ЕЕ не только нет в продаже, же вожделенная PS2 поступит в ту или иную торговую точку. Впрочем, особенного секрета график развоза PlayStation2 по магазинам лучше для того, чтобы «попасть» на PS2, и, отстояв приличную очередь отправиться домой с дорогой покупкой.

Куда же катится этот Биохазард? Риторический вопрос относительно новой серии игры на Dreamcast задает рекламный плакат Capcom прямо напротив входа на станцию Akihabara. Надо сказать, что этот рекламный слоган произвел на нас неизгладимое впечатление.

Типичный зал игровых автоматов компании Sega. Единственная необычная деталь – его местонахождение в самом центре Акихабары. А вообще у Sega таких около девятисот. Несмотря на внешний не особенно презентабельный вид, внутри там все в порядке, – пять этажей, буквально набитых самыми последними Sega всевозможными играми и плюс особый магазинчик фанатских товаров под маркой Sega Freaks (дословно можно перевести как «сегавские психи»).



нии Sega – парк развлечений под крышей от полностью интерактивного пугать весьма реалистичным 3D-звуком.

Akihabara Electric Town – это именно то место в Токио, куда немедленно по прибытии устремляются все игровые журналисты. Концентрация игровых и

компьютерных магазинов в этом небольшом районе города невероятна самая высокая в мире. Помимо компьютерной техники, тут также можно купить самый навороченный цифровой фотоаппарат, плоский телевизор для вешания на стену, сиденье для туалета с сенсорным управлением о десяти кнопках, и прочие высокотехнологичные штуки.

Модный квартал Shibuya требует от своих обитательниц особого старания в деле привнесения диких париков, намазывания физиономии густым слоем тонального крема и серьезнейшего подхода к подбору одежды, основным предметом которой являются гигантские «платформы», порой достигающие 15-20 сантиметров в высоту. Перед вами летний вариант «шибуйской» моды.



Даже в самых урбанизированных районах Токио стоит свернуть с главной улицы, и ты немедленно попадешь в «настоящую Японию» с узенькими улицами, странными домами с массой вывесок и непременной массой проводов, свисающих с трехметровой высоты. Этот кадр, например, сделан буквально в пять минутах хода от той самой Shibuya. Tsutaya.



Самый раскупаемый сегодня в Японии продукт для PlayStation2 – это, как ни удивительно, DVD-диск с фильмом The Matrix, от которого все японцы просто-таки сходят с ума. Выход PlayStation2 в свет практически удвоил японский рынок DVD-видео, а «Матрица» уже разошлась тиражом более 600 тысяч копий.



Несмотря на обилие игровых магазинов, возле любого из них постоянно толпятся люди, а у кассы то и дело возникает приличной длины «хвост». У входа – традиционно масса рекламы свежих игр, в основном, на PlayStation2.





Возле любого игрового магазина в Акихабаре имеется несколько стоек с телевизорами и приставками, на которых можно сыграть в новейшие суперхиты. Причем появляются такие «демки» обычно за пару недель до релиза, так что еще до выхода игры любой японский игрок может легко сложить о ней свое мнение.

Самая ожидаемая игра всех времен и народов Dragon Quest VII, еще до своего выхода уже проданная трехмиллионным тиражом, незримо присутствует в любом японском игровом магазине. Мягкие игрушки, пластики, маечки, всяческие школьные наборы с изображением героев игры, – все это не только прощается, но и раскупается многочисленными фанатами жуткого долгостроя.

Любовь японцев ко всякого рода халяве, пожалуй, еще больше, чем у россиян. Стоит только какому-нибудь издательству объявить специальный «limited edition» к той или иной, пусть даже и не суперхитовой игре, как народ немедленно бросится это дело покупать. Владельцы магазинов также не прочь порадовать покупателей бесплатными дополнениями к покупкам. Вот, к примеру, в день выхода Tekken Tag Tournament один предпримчивый продавец решил выдавать каждому покупателю бесплатный плакатик. У входа в результате немедленно выстроилась очередь человек в две стопы. Вот такие они, эти странные японцы.





绝賀発売中

Сергей АМИРДЖАНОВ

# TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

Токийская игровая выставка, как и все японское, разительно отличается от всех западных аналогов. Во-первых, это единственное подобного рода мероприятие, на которое допускается обычная публика, состоящая из огромных толп детей и подростков, наполняющих помещение выставки и в результате чуть ли не полностью парализующих работу журналистов и "представителей индустрии".

Так, например, в первый день (когда Tokyo Game Show закрыта для обычных посетителей) на выставке зарегистрировалось около 7-8 тысяч журналистов, владельцев магазинов и сотрудников различных игровых компаний, а на второй, когда нахлынули толпы японских детишек, большинство бизнесменов вообще на выставку уже не пошли, поскольку эти 7-8 тысяч человек, бродящих по полупустым залам, сменились почти 70 тысячами праздношатающихся и стоящих в гигантских очередях за сувенирами тинейджеров. Все это мы знали еще до того, как попали в Японию, однако даже в самых страшных снах нам не могло присниться, что народа будет настолько много. Что там захолустная ECTS или амбициозная E3, принимающая примерно столько же людей, но на втрое большей территории. Весенняя выставка в полной мере отразила сегодняшнюю ситуацию на японском рынке видеоигр. Прежний бессменный лидер PlayStation постепенно начал уходить на задний план, перспективных проектов на нее было объявлено и продемонстрировано уже не так много, как в былые времена, а новая PlayStation2 пока еще не набрала достаточно оборотов для того, чтобы соревноваться с конкурентами в качестве представленных игр, а не популярности торговой марки. Поэтому-то нежданно-негаданно настоящей звездой шоу и местом появления большинства сенсаций стал стенд компании Sega, далеко не самый крупный, но зато самый насыщенный. Но о том, что демонстрировала Sega на свой тоже переживающий не лучшие времена Dreamcast, вы сможете про-

читать где-нибудь в другом месте (в новом номере "Страны Игр", например), а нам же на ближайших страницах предстоит разобраться с тем немалым потоком игровых проектов, представленных на наших родных платформах — PlayStation и PlayStation2.

## Konami начинает и выигрывает

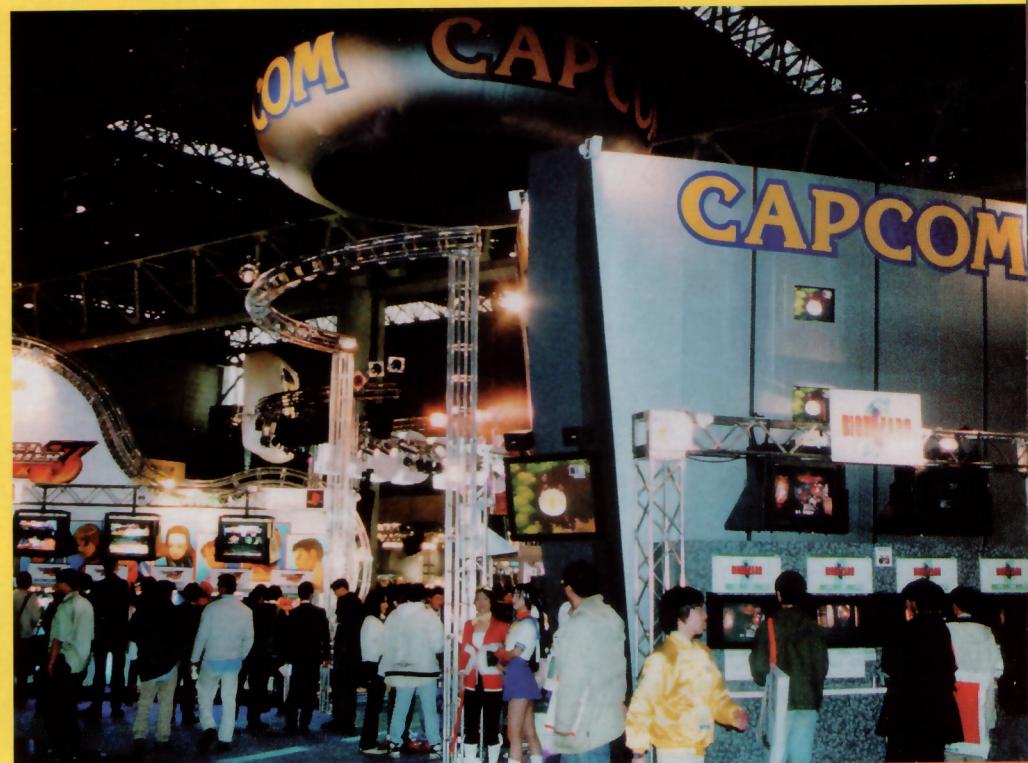
Самым большим и самым интересным стендом на выставке была, безусловно, экспозиция Konami. Именно эта компания, похоже, собирается взять из рук Namco эстафетную палочку по выпуску хитов на PlayStation2. Причем на этот раз дело не ограничится ка-

кой-то там простенькой гоночкой и портируванной с PlayStation дракой. Konami за редким исключением готовит по-настоящему солидные и даже в какой-то мере революционные проекты. Центральным событием вообще всей выставки стал анонс новой игры знаменитого продюсера Hideo Kojima, автора Metal Gear Solid. Игра, которая получила название Zone of the Enders (или Z.O.E.), создается совместно автором мегапопулярного в Японии сериала Tokimeki Memorial, а также художниками, работавшими над Metal Gear Solid и Gundam. Уже сейчас по небольшому демо-ролику, показанному на выставке, можно смело судить о том, что игра должна получиться просто великолепной. Драматич-



ные схватки трехмерных роботов совершаются невообразимого дизайна и качественная история должны образовать весьма впечатляющее действие. Впрочем, история ZOE весьма запутанная. Несмотря на то, что Konami пытается прицепить игру к безупречной репутации Hideo Kojima, на самом деле он является лишь продюсером игры, в то время как реально ее разработкой занимаются несколько другие люди. Вдобавок к этому, они еще и делают несколько непривычные для себя вещи. Так, например, дизайнер симулятора знакомств с виртуальными девочками (пусть даже и весьма навороченного), впервые делает Action/RPG, да еще и в такой странной вселенной, а художник, рисовавший героев MGS, теперь делает роботов для ZOE. Тот же человек, который создавал Gundam, рисует теперь персонажей. Довольно-таки странно, не правда ли? Впрочем, я пока не склонен ставить под сомнение потенциал этой сборной команды, уж очень хочется получить от нее что-то достойное. Выйдет Z.O.E скорее всего к началу следующего года.

Помимо Zone of the Enders, Konami также показала пошаговую стратегию Ring of RED, тоже с роботами, но намного слабее выглядящую, играющуюся на уровне Front Mission и, видимо, портированную с PlayStation, а также новую RPG под названием Reisled, которую первоначально планировалось выпустить на Dreamcast. Пусть она выглядела попроще, чем многие RPG на этом самом Dreamcast, но все-таки сумела произвести впечатление качественным дизайном и симпатичными графическими эффектами. Хорошая же новость заключается в том, что как Red, так и Reisled уже практически готовы к выходу и появятся на прилавках уже летом. Последним же крупным проектом на PS2, стала у Konami странная адвентчура под названием Day of the Walpurgis с великолепными моделями персонажей и интригующей историей по древней германской легенде о летних шабашах ведь-



Elder Gate для PlayStation, которая, увы, не получила достаточно внимания ввиду того, что таких RPG на выставке было более чем достаточно, причем все они мало чем друг от друга отличались.

### Всесторонний Capcom

Пожалуй, единственным японским независимым издательством, которое демонстрирует свою полную решимость создавать и продавать игры на всех возможных платформах, было и остается издательство Capcom. Именно ему принадлежала, наверное, самая разноплановая экспозиция на этом Tokyo Game Show. В пределах одного небольшого стендла можно было найти такие игры, как PowerStone2, Resident Evil 0, Marvel vs. Capcom 2, Street Fighter EX3, ну и,

проект перекочевал с первой на вторую PlayStation, ни капельки не изменился, а соответственно, слабонервным на это лучше не смотреть. Да, возможно, главный персонаж будет выглядеть симпатично, но ведь все действие проходит на предварительно отрендеренных фонах, как в Resident Evil, что, конечно же, отличается от того, что бы мы хотели увидеть на новой супермощной приставке Sony. Помимо прочих проектов, на специальном видеоэкране крутились ролики новых проектов студии GameArts на PlayStation2 — портированного с Saturn и довольно прилично выглядящего GunGriffon Blaze и космического шутера слева-направо под названием Sleepheed. Центральным проектом компании на PlayStation стала четвертая часть Breath of Fire, о которой, вы, несомненно, уже читали в нашем журнале.



м. Игра будет полностью озвучена, причем диалоги в ней будут вестить на английском языке, который в японской версии будет снабжен соответствующими субтитрами. Этот проект также увидит свет в лучшем случае в конце года. Порадовал нас и показанный впервые футбольный симулятор Jikkyou World Soccer 2000, хотя разработчикам и не удалось к выдающемуся игровому процессу добавить достойную PlayStation2 графику. На PlayStation же Konami традиционно показывала массу музыкальных и танцевальных игр, а также целую серию низкобюджетных проектов, судьба которых нас лично совершенно не интересует. Последним достойным внимания проектом стала неплохая по виду RPG

### Tokyo Game Show Spring'2000 никак нельзя называть разочарованием, хотя некоторые компании, в особенности Sony, и не оправдали ожиданий.

разумеется, новый шедевр Onimusha на PlayStation2. К разочарованию многих фанатов этого многобюджетного проекта (стоимость которого, по слухам, уже перевалила за 10 миллионов долларов), он вновь был показан лишь в форме продолжительного и красивого, но только видеоролика. Учитывая, что Capcom намеревается выпустить игру уже этим летом, подобное поведение достаточно странно. Впрочем, у нас есть серьезные основания полагать, что Onimusha с того самого момента, когда

Надо сказать, что, даже учитывая обилие ролевых игр на выставке, Breath of Fire IV выделялся на их фоне и привлекал к себе недюжинное внимание публики. Чуть менее популярным среди игроков стал очередной трехмерный Megaman, который в Японии именуется Rockman. Эту игру Capcom позиционирует на игроков младшего возраста. Игра получилась веселая, простая и красочная — как раз то, что нужно, чтобы заставить детишек не страдать от отсутствия в магазинах их любимого Kirby.



## Namco в багровых тонах

На стенде Namco властвовал Tekken. Просто прохода не было от фанатов одного из популярнейших файтинг-сериалов, которые жаждали поучаствовать в организованном специально для них турнире. Однако многие, соблазнившись бесплатно раздаваемыми пакетиками, устремлялись в особый павильон, сооруженный для новой серии Namco'ской Tales of Eternia. И хотя эта игра визуально ничем не отличалась от своей предшественницы, красоту артворка и дизайна нельзя не оценить. Несмотря на то, что никаких намеков на играбельную версию нам найти не удалось, посещение этого павильона все же оставило благоприятные впечатления. Однако пик ожидания этой, безусловно, весьма приличной игры, уже миновал. Некогда она находилась на вершинах хит-парада ожидаемых игр, сейчас же ее даже нет в двадцатке. Показательно и то, что как только халывные пакетики закончились, очередь мгновенно исчезла. Помимо двух центральных проектов, Namco также показывала веселую стрелялку Oh! Bakuyuun на PlayStation, напомнившую нам еще более

вого об этом шедевре, который, кстати, выходит в свет уже 19 июля сего года, на выставке никто не узнал. В небольшом кинотеатре внутри стенда крутился примерно минутный видеоролик, в котором под милую песенку демонстрировалось несколько сценок, уже показанных в свое время на Square Millenium в конце января. Вместо новых подробностей о FF9 нас почему-то начали потчевать тоннами новостей о Final Fantasy XI и Square'ской онлайновой службе Play Online, которая не только еще не готова, но создается впечатление, что Square вообще плохо понимает, для чего, собственно, эти онлайновые игры нужны. Если верить той видеопрезентации, которой мы были удостоены, то получается, что Final Fantasy XI затевается лишь для того, чтобы соорудить некий онлайновый мир, чтобы все желающие могли в нем общаться, а играли все равно поодиночке, периодически обмениваясь мнениями о том о сем. А главным назначением сети, по мнению Square, является чтение всевозможных комиксов и прослушивание музыки. В общем, налицо явные недоработки.

Многообещающий проект The Bouncer вообще появился в форме пятнадцатисекундного клипа, не показавшего ни персонажей, ни игрового процесса, вообще ничего. Впрочем, в частной беседе с представителями Square мы выяснили, что оригинальная команда разработчиков покинула компанию, и теперь Bouncer делается в буквальном смысле "с нуля", и теперь это будет не файтинг в свободном игровом мире, а скорее, Action/Adventure с мощным сюжетом и множеством захватывающих событий. В играбельном же варианте перед зрителями предстала вся спортивная линейка игр Square от феноменально красивого, но не очень убедительно играю-

щихся бейсбола до уже откровенно некрасивого и медленного рестлинга All Star Pro Wrestling и абсолютно неиграбельной, хотя и симпатичной с виду гонки Driving Emotion Type-S. В целом, посещение стенда Square оставляло смешанные ощущения — от недоумения от чрезмерно ранней раскрутки Play Online и отсутствия играбельного варианта FF9 (что, видимо, было сделано по договоренности с Enix, выпускающей всего через месяц свой великий бестселлер Dragon Quest VII) до воодушевления будущим потенциалом игр на PlayStation2 и разочарования их сегодняшним состоянием.

Также за время выставки успели основательно "подстесь" на эту очаровательную игрушку, которая выйдет, наконец-таки, в конце мая на PlayStation, а к осени и на Dreamcast.

Tokyo Game Show Spring'2000 никак нельзя назвать разочарованием, хотя некоторые компании, в особенности Sony, не показавшая на своем стенде вообще ни одной новой игры на PlayStation2, кроме странноватого клона RaRappa под названием TVdj, и не оправдали ожиданий. Наверняка осенняя выставка будет намного более насыщенной и интересной, а раз так, мы непременно еще вернемся к событиям, происходящим в Токио с завидной периодичностью два раза в год.



веселую и бесшабашную Point Blank, а также весьма оригинальную головоломку под названием Mr. Driller, в которой вам предстоит пройти через тетрисоподобный уровень маленького веселого человечка с отбойным молотком, уничтожая всевозможные геометрические фигуры из кубиков и избегая попадания под падающие сверху неразрушенные блоки. Все это выглядит весьма пристойно, а играется намного приятнее, чем можно было бы подумать.

## Square: PlayStation2 Only

То, какие игры компания Square выбрала для показа на TGS, оказалось для всех большим сюрпризом. Вопреки ожиданиям, публичной демонстрации своей новой Final Fantasy IX так и не последовало, более того, ничего но-

всех удивил анонс новой RPG на PS2 от издательства Kadokawa Shoten под названием Orphen: игра получилась на редкость красива и интересно оформленная, — чем не потенциальный хит? Компания FROM Software также приурочила к началу TGS анонс своего нового ролевого проекта, который был назван 1/4 (One Fourth) — это очень миловидная RPG, по игровому процессу немного сходная с прошлыми сериями Ultima: половину игры герой проведет в путешествиях по миру, собирая под свои знамена друзей, а затем уже ему предстоит встретиться с Мастером темной силы. Вдобавок к новому проекту были продемонстрированы и два более-менее старых — симпатичный порт с PlayStation Evergrace и сиквел файтинга роботов Armored Core2. Компания KOEI продемонстрировала в играбельном варианте новую игру под названием Shin-Sangokomusu, которая в переводе на человеческий язык называется Dynasty Warriors2. На стенде у Taito демонстрировалась версия для PlayStation2 чрезвычайно увлекательного симулятора вождения поезда Densha de Go 3000: хотя с графической точки зрения игра недалеко ушла от прошлых версий, однако сам процесс вождения настоящего японского поезда просто-таки завораживает. Закончить же свой рассказ мне бы хотелось упоминанием еще одного оригинального проекта, ради скорейшего выхода которого японские дети готовы на все. Это, разумеется, Super Robot Wars Alpha, RPG и тактический симулятор в одном флаконе с фантастическими анимационными вставками, концептуальными боями и, самое главное, практически всеми популярными лицензиями (Gundam, Evangelion и еще массой других), соединенными в одной-единственной игре. Как ни удивительно, ваши покорные слуги

# MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.



# ЦЕННОСТИ СЕМЬИ NAMCO

**Вне всяких сомнений, компания Namco — настоящий герой премьеры PlayStation2. Это издательство оказалось Sony неоценимую услугу, решившись выпустить свои проекты Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament практически одновременно с появлением приставки на рынке. Из других крупных японских партнеров Sony на такой шаг не пошел никто.**



То, что смогли сделать разработчики из Namco за какой-то неполный год на "сырой" PlayStation 2 достойно по крайней мере уважения. Им, в отличии от всех остальных, удалось выпустить для этой платформы за один месяц сразу две суперигры (Tekken Tag Tournament [1, 2] и Ridge Racer V [2]).

Главный стратегический партнер Sony издательство Square ограничилось лишь выпуском спустя месяц невыразительной и абсолютно неиграбельной гонки Driving Emotion Type-S, от команды создателей бездарной "гоночной RPG" Racing Lagoon не последовало никаких проектов даже от самих студий SCEI, хотя, по идеи, именно у них имелся наибольший доступ к проекту и именно они имели возможность сделать пару приличных игр к выходу приставки. Namco пришлось отдуваться за всех, причем нельзя сказать, чтобы это оказалось чрезмерно сложным занятием. Из-за отсутствия конкуренции игры Namco достигли достаточно солидных цифр продаж (Ridge Racer уже продан почти 600-тысячным тиражом, а на три недели от него отстающий Tekken — 300-тысячным), почему поспособствовали положительные ожидания покупателей от новой консоли Sony. Но все же не так все чисто и гладко вышло у Namco на этот раз. Вся проблема в том, что созданные компанией проекты ну никак не тянут на то, чтобы перевернуть игровой мир или хотя бы стать настоящей классикой. Чрезмерно короткий срок разработки не позволил Namco ни как следует поработать над графикой на новой и весьма сложной для программирования игровой консоли, ни подумать над нововведениями в игровом процессе. Иными словами, нам предлагаются все те же старые PlayStation'овские Ridge Racer и Tekken, но только в более красивой обертке. Ничего плохого в этом, конечно же, нет, просто многие фанаты PlayStation2, ожидавшие немедленной революции, будут в подобных продуктах, мягко говоря, разочарованы. И все же, каковы эти проекты на самом деле? Насколько сложным было их создание? Какие сюрпризы Namco готовит на будущее?

За разъяснением этих и многих других вопросов мы отправились в центральный офис компании в Иокогаме, крупном портовом городе, в котором, помимо прочего, размещается и великое множество офисов игровых компаний — от Sega до Square. Namco же переехала в новый офис относительно недавно, раньше разработчики игр для автоматов и для приставок работали в совершенно разных районах Токио, а их руководство вообще могло находиться в другом городе. Теперь же, после реорганизации, все разработчики, продюсеры и менеджеры поселились в одном здании, занимая около десяти этажей крупного бизнес-центра. Благодаря неоценимой поддержке Sony Computer Entertainment Europe, организовавшей для нас встречу со всеми ведущими разработчиками

Namco, родилось и это интервью. Позвольте представить вам Versus Team, внутреннюю команду Namco, работавшую над всеми сериями знаменитого файтинга Tekken:

**Masahiro Kimoto**, главный дизайнер, работал над Tekken 1, 2, 3, TTT и F/A для игровых автоматов, любимые игры — Everquest, Gradius II и Super Mario 64.

**Kiyoshi Minami**, главный программист, работал над Tekken 3, TTT, Dancing Eyes, Namco Collection, любимая игра — Marble Madness.

**Yoshinari Mizushima**, арт-директор, работал над Tekken 2, 3, TTT, любимые игры — Super Mario 64, IQ.

**Akitaka Toyama**, композитор, работал над Tekken 2, 3, TTT, Soul Edge, Soul Calibur, любимые игры — StarCraft, SpaceHarrier.

**АИ:** Tekken Tag Tournament первоначально создавался для игровых автоматов, которые основаны на технологии оригинальной PlayStation. В чем же принципиальные отличия Tekken на PS2 от оригинала на игровом автомате? Потребовалось ли использование дополнительной анимации, motion capture, переделка моделей?

**МК:** Анимация как таковая была взята из аркадной версии игры, однако все модели персонажей (их около 120) были переделаны, и количество используемых для них полигонов возросло, к тому же мы поменяли некоторые текстуры — на это ушла масса времени. Для концовок мы сделали совершенно новые модели и использовали motion capture, который мы делали для Tekken3, но по различным причинам не задействовали в игре. Помимо этого полностью переделаны сами арены, что, надеемся, очень хорошо заметно, — всего их в игре двадцать. У нас появилась эксклюзивная заставка, сделанная специально для PS2-версии. Над этим роликом команда художников трудилась почти три месяца.

**ОРМ:** Практически во всех играх на PS2 заметно, что заранее обсчитанная, но все же генерируемая в реальном времени графика намного превосходит собственно игровую. Это мы можем видеть и на примере Tekken. Чем вы объясняете подобное несоответствие?

**КМ:** Архитектура PlayStation2 достаточно сложна, причем многие разработчики используют

потенциал приставки по-разному. Мы, к примеру, нашли наиболее удобным задействовать процессор Emotion Engine для статической трехмерной графики, которая не подвержена воздействию игрока и обсчитана заранее, а Graphics Syntesizer и векторные сопроцессоры обрабатывают в Tekken уже самих персонажей. Emotion Engine — очень мощный процессор, и мы думаем, что в будущем сможем лучше использовать его возможности.

**OPM:** Какой момент в разработке версии для PlayStation2 оказался самым сложным?

**KM:** Как и в случае с оригинальной PlayStation, наиболее сложной оказалась оптимизация игры под ограниченную оперативную память приставки. В тот момент, когда мы делали технологическую демо-версию Tekken для презентации PS2, объем памяти не составлял проблемы, поскольку демка проигрывалась не на финальном варианте приставки, однако в дальнейшем нам пришлось пойти на кое-какие компромиссы.

**OPM:** Как родилась идея вставить мини-игру Tekken Bowl?

**YM:** Вообще говоря, поначалу мы планировали сделать вовсе не боулинг, а что-то типа армрестлинга или даже какой-нибудь небольшой игры с мячом. Однако когда была создана эта великолепная арена с паркетным полом и классными отражениями, мы и придумали сделать такой боулинг.

**OPM:** Не планируете ли вы в будущем использовать в Tekken 4 кого-либо из персонажей Soul Calibur? Ведь команда SC включила в свою игру такого героя, как Yoshimitsu, причем получилось это достаточно хорошо.

**MK:** Yoshimitsu с самого начала больше вписывался в такую игру, как Soul Edge или Soul Calibur, он не в полном смысле настоящий Tekken'овский герой. Вообще, с подобными заимствованиями следует быть осторожнее, поскольку неправильно портированный персонаж может легко сломать всю боевую систему и баланс. Впрочем, вероятности новых переходов мы все-таки не исключаем.

**OPM:** На аренах в ТТТ всегда присутствует масса зрителей, причем порой даже неплохо анимированных. Сколько полигонов вы использовали для каждого и насколько сложны модели самих персонажей?

**KM:** Точно посчитать количество полигонов практически невозможно, да к тому же это количество

разнится от персонажа к персонажу, однако в среднем мы использовали от 200 до 250 полигонов для зрителей и от 700 до 1000 полигонов на каждого из персонажей.

**OPM:** Возможно ли чисто технически портирование Tekken Tag Tournament на такую платформу, как Dreamcast?

**KM:**



Технически — да. Однако ряд спецэффектов, в основном освещения, пришлось бы кардинально переделывать, поскольку в таком виде на Dreamcast их перенести было бы невозможно.

Интересная компания Namco. За тот день, что мы провели в офисе издательства, нам удалось увидеть и услышать многое. Так, например, во время экскурсии по святая святых компании — студиям, где, собственно, и разрабатываются игры, мы в деталях ознакомились с суперсекретной гонкой на мотоциклах GP500, которая станет третьей Namco'вской игрой на PS2, и даже получили ответ на вопрос о том, ведется ли разработка Soul Calibur 2 — за невысокой перегородкой в офисе мы увидели доску, всю исчерченную концептами проекта. Сложно только сказать, на какую платформу он будет разрабатываться, хотя, судя по обилию Sega'вских игровых автоматов, приставок, джойстиков и игр прямо в студии, прекращать работу с Dreamcast Namco пока не собирается.

Напоследок же мы умудрились позорно проиграть на мини-чемпионате в Tekken команде европейских журналистов и обставить большинство из них в Ridge Racer'e. Команду разработчиков Tekken к этому времени смешили люди, занимавшиеся созданием новой серии одной из лучших аркадных гонок современности — Ridge Racer V. Позвольте представить вам ее членов:

Nobuhisa Mikoda, главный дизайнер, рабо-

тал над RR Type4 и Kosodate Quiz My Angel 2 для игровых автоматов, любит спортивные игры.

Eiichi Saita, дизайнер, работал над Ace Combat и TecnoDrive для игровых автоматов, любимая игра — Ultima Online.

**Работники знаменитой на весь мир команды Versus на поверку оказались довольно обычными ребятами. В меру скромными, достаточно замкнутыми и напрочь лишенными того, что называется "звездной болезнью".**

**Jun Nakagawa**, главный программист, работал над RR Type4, любимые игры — Street Fighter II, Sega Rally, Virtua Cop.

**Hideki Nakamura**, главный художник, работал над Ridge Racer, RR Type4, Ace Combat 2, особенно любимых игр нет.

**Kohta Takahashi**, композитор, работал над RR Type4, Ace Combat 2, Clonoa, любимые игры — RoadRash, Spelunker.

**OPM:** Скажите, какова была основная идея, которая двигала вами при создании Ridge Racer V?

**NM:** Мы еще раз взглянули на Ridge Racer, на все серии игры, которые вышли на PlayStation, и подумали о том, как сделать игру еще проще, доступнее и привлекательнее. В Ridge Racer главное — это ощущение



комфорта, которое испытывает игрок, вождя машину на безумно высоких скоростях по красивому ландшафту. Нашей главной задачей было еще больше увеличить скорость, причем так, чтобы это не помешало простоте управления и комфорту игрока. Чем выше скорость, тем лучше получится игра.

**Новый офис Namco, названный компанией "креативным центром", на поверку оказался в меру высоким зданием в пригороде Токио. Причем в нем Namco принадлежит только несколько этажей.**



**OPM:** Ridge Racer часто обвиняют в чрезмерной аркадности происходящего действия. В последнее время все более модными становятся игры с более детальной проработкой физики. Не считаете ли вы, что эта чрезмерная нереалистичность в конечном счете приведет сериアル в тупик?

**ES:** Ridge Racer не является гоночной игрой в прямом смысле этого слова. Наша игра скорее похожа на симулятор игру-

шечных автомобилей. Вы можете смотреть на них, пробовать в деле на таких же игрушечных красивых трассах, модернизировать. Поэтому-то у этих автомобилей столь высокая мощь — они просто нереальны. В Ridge Racer, скорее всего, никогда не будет реалистичной физики, поскольку в противном случае это будет уже не Ridge Racer. Вообще, реалистичность далеко не всегда способна что-либо добавить к игровому процессу. Мы также используем нереальные автомобили вовсе не потому, что мы не можем купить лицензию у производителей. Однако тогда бы нам пришлось ограничивать характеристики машин, приводить их в соответствие с реальными, чего бы делать совсем не хотелось, ведь у игрока не будет уже таких возможностей по набиранию скорости или вхождению в повороты.

**OPM:** Очевидно, что пятая часть игры больше всего похожа на первый оригинальный Ridge Racer. Скажите, произошли ли какие-либо принципиальные изменения в игре?

**ES:** Графически игра стала более насыщена тем, что мы называем "эмоции". Более мягкие краски, правильное освещение, отражения на автомобилях — все это служит для того, чтобы доставить удовольствие зрителю. Поскольку на PlayStation2 практически нет ограничений по отображению объектов на экране, мы получили возможность значительно уменьшить отрывы между машинами, которые контролирует компьютер. Теперь вы можете увидеть и десять, и двенадцать автомобилей одновременно. Все это делает гонку намного более увлекательной.

**OPM:** Играя в Ridge Racer V, мы заметили, что отражения на автомобилях складываются вовсе не из реального окружения на трассе, а просто хитрым



образом подогнаны к тому, что происходит вокруг. Возможны ли на PlayStation2 реальные отражения окружающего пространства?

**JN:** Мы склонились к идеи сделать подобные "фальшивые" отражения из-за недостатка времени, к тому же, как нам кажется, подобный прием работает достаточно хорошо, чтобы не особенно заботиться в будущем об этой проблеме. Я пытался экспериментировать с реальными отражениями, однако могу сказать, что на данном этапе сделать реальные отражения так, как полагается, на PlayStation2 практически невозможно.

**OPM:** Как вы создаете дизайн трасс? В частности, каким образом создавался Ridge City?

**HN:** Ridge City был создан еще в момент работы над первой частью игры, однако для версии на PlayStation2 город был значительно изменен, по нему были проложены новые трассы. Каждый игровой мир или трасса, которую мы создаем, сначала рисуется на бумаге, а потом изготавливается в масштабе из папье-маше. После этого художники создают текстуры объектов, а 3D-инженеры изготавливают каркасную модель трассы, в которой, как правило, даже больше полигонов, чем бывает в финальной версии. Остальное — уже дело техники...

... Разумеется, наш разговор с ребятами из Namco продолжался много дольше, однако, увы, мы ограничены в объемах. Впрочем, ответы на многие из заданных нами вопросов вы еще сможете увидеть на страницах нашего журнала, ведь на этом наше знакомство с ведущими японскими разработчиками не заканчивается. Уже в следующем номере вас ждет эксклюзивный материал, который мы привезли из токийского офиса компании Тесто.





СУПЕР ДЖОУСТУК

DUAL  
SHOCK



# FINAL FANTASY IX

ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Square  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА конец 2000 года

**Хит? Именно так, со знаком вопроса, мы пишем название нашей рубрики. И сделано это отнюдь не случайно. Обычно в "Хит?" мы помещаем самые громкие, скандальные и ожидаемые игры, но вот станет ли действительно хитом тот или иной проект из числа "засветившихся" на страницах раздела — всегда большой вопрос, и остается загадкой даже для нас — профессионалов.**

### Хит, который не может провалиться

Однако в данном конкретном случае можно смело отбросить присущий рубрике скептицизм и заменить знак вопроса на более приличествующий случаю восклицательный. Поскольку героиней нашей сегодняшней рубрики стала Square с очередной частью своей нетленной саги *Final Fantasy*, уже девятой в серии и третьей (если не брать в расчет *Final Fantasy Anthology*) из выпущенных на PlayStation, и, уж можете мне поверить, что бы там ни случилось, девятая "Фантазия" будет хитом. Это однозначно! Даже если полюса Земли поменяются местами или наконец наступит предрекаемый с незапамятных времен день Страшного Суда, миллионы владельцев PlayStation назло всему с безумным блеском в глазах ринутся штурмовать магазины, торгующие видеоиграми, в мгновение ока раскупая миллионные тиражи. Опять будут ночные бдения у дверей магазинов и страшные таблички "Не более одной копии в руки!" в Японии, поток предварительных заказов и томительный отсчет дней до выхода локализованной версии в США и Европе. Впрочем, иначе и быть не может, ведь это же Square и это же *Final Fantasy*!

огонь, бушующий в душах замерших в томительном ожидании игроков, ненадолго приоткрывая "железный занавес". Конечно, сейчас уже ни для кого не секрет, что эта игра в "военную тайну" на самом деле является частью тщательно спланированной политики по раскрутке продукта, и вся эта напускная таинственность — не более чем "секрет Полишинеля". Однако мы милостиво делаем вид, что не замечаем хитростей Square, а Square в свою очередь продолжает элегантно морочить нам голову, притворяясь, что не догадывается о том, что мы на самом деле все знаем. Алогия элегантности подобная политика достигла при раскрутке *Final Fantasy IX*. Первые слухи о продолжении культовой серии начали ходить среди игроков еще летом прошлого года. Сперва один из ведущих разработчиков серии вдруг ни с того ни с сего "проговорился" о том, что компания напряженно ведет работу над сиквелом одной из своих популярных игровых серий. Потом бессменный композитор серии Нобуо Уэмаку (Nobuo Uematsu) и еще несколько членов команды разработчиков начали таинственные миграции из одного офиса компании в другой. Однако, несмотря на всю секретнос-



Новый, по крайней мере для PlayStation, дизайн персонажей [1-2] и локаций [3] позволит девятой *Final Fantasy* выделиться на фоне предыдущих частей этого бесконечного сериала.

### Загадки от Square, или все тайное — на самом деле не такое уж тайное, каким кажется

Square всегда отличалась скрытностью по отношению к своим готовящимся к выходу продуктам, до последнего момента держа игроков в неведении и лишь изредка подливая масла в





ть мероприятия, переезд почему-то оказался на виду у всех. И этот факт успели изрядно "обкатать" на страницах практически всех известных игровых изданий. При этом официально Square все отрицала, утверждая, что "еще рано говорить о появлении продолжения", однако почти сразу же после этого неофициальные источники из числа сотрудников компании "шепнули" нам на ушко, что "игра уже находится на начальных стадиях разработки", а в Интернет "непонятным" образом попали дизайнерские эскизы к новой игре, по стилю подозрительно напоминающие пресловутую FF. И лишь нынешней зимой на Square Millenium Square наконец официально представила общественности сиквел и объявила дату выхода: июль 2000 года в Японии и октябрь 2000 года в США (про Европу, как всегда, упомянуть забыли, однако, по нашей информации, появление Pal'овской версии игры ожидается не намного позже американской). Правда, делиться информацией по проекту Square по-прежнему не спешит, ограничиваясь туманными намеками и показом невразумительных рекламных роликов, но нам все же удалось раздобыть кое-какую информацию.

### Путешествие "к истокам" и обратно

После высокотехнологичного и сверхреалистичного мира FFVIII Square решила вернуться к основам. Действие девятой "Фантазии" разворачивается в классическом фэнтезийном мире, эдаком альтернативном Средневековье, знакомом нам по первым

частям сериала. На смену поездам и компьютерам пришли (точнее, вновь вернулись) магия, драконы, летающие корабли и "кристаллы стихий". Игровой мир избавился от броской технологичности и теперь радует буйством красок и невероятным сканочным дизайном. Персонажи потеряли реалистичность и вернулись к очаровательному SD (Super Deformed) стилю с огромными глазами и прочими присущими японскому дизайну атрибутами. За дизайн персонажей в **FFIX** после двух прошлых частей сериала,

визитной карточкой игры магические "монстры-хранители" (они же Summoning monsters, они же Guardian Force, они же Call spells). Ramuh, Leviathan, Bahamut и компания вновь готовы подставить свое могучее плечо игрокам.

Еще на свалку истории была отправлена идиотская система "вытягивания" магии из соперников (Draw), а на смену ей вновь пришли классические MP (Magic Points) и изучение заклинаний.

**В FF IX магия станет гораздо более эффективной и получит куда более широкое применение, из второстепенного элемента игрового процесса превратившись в весьма существенный элемент боевой системы.**

проведенных на невразумительной должности "художника-консультанта", вновь взялся японский мастер Ёситака Амано (Yoshitaka Amano), еще раз показавший свою удивительную способность работать в совершенно различных стилях. Амано создал персонажей пусть и слегка схематичных внешне (по чему уже успели ехидно пройтись некоторые западные издания), но обладающих яркой индивидуальностью и неповторимостью. Кстати, теперь количество их (персонажей) в команде может достигать четырех человек.

Вновь вернулись (впрочем, они никуда и не уходили) уже ставшие своеобразной

Однако возврат к классическим канонам вовсе не означает отказа компании от всех новшеств и усовершенствований, нашедших место в серии за прошедшие годы. Более того, с каждой новой игрой Square продолжает совершенствоваться. Ходят слухи, что Square хочет опробовать в **FFIX** совершенно новую боевую систему. Что она будет собой представлять, пока неизвестно, но японцы уверяют, что подобного мы еще не видели. А вот что известно доподлинно, так это то, что весьма сильным изменениям подвергнется процедура вызова "хранителей". Пойдя навстречу многочисленным просьбам игроков, Square существенно сократила длительность анимационных роликов, сопровождающих



данный процесс, что, несомненно, должно положительно сказаться на динамичности игрового процесса. Существенным изменениям подвергнется и сама магическая система. Теперь магия, использование которой в FFVIII сводилось по большей части к прокачке характеристик героев, станет гораздо более эффективной и получит куда более широкое применение, из второстепенного элемента игрового процесса превратившись в весьма существенный элемент боевой системы. И, конечно же, в изобилии обещаны всевозможные мини-игры, как новые, так и старые (неужто опять карты?).

### Кто? Где? Кого?

Сюжетная линия игры пока еще держится в секрете, известно лишь, что главный герой игры — некто ВИВИ Орнитир (VIVI Ornitier) и игра будет во многом пересекаться с полнометражным фильмом Final Fantasy, который в будущем году должен будет появиться на мировых кинозреках. Однако, несмотря на некоторую общность, фильм скорее всего не будет иметь никаких конкретных связей с самой игрой, как сказал по этому поводу Хиронобу Сакагути: "Мир, да и все остальное тоже, в FF9 и фильме отличны друг от друга, но темы, лежащие в основе сюжета, одинаковы. Я не имею в виду полную схожесть, между фильмом и игрой есть довольно-таки существенная разница, но мы писали два сценария одновременно, так что..."

Общая тематика будет крутиться вокруг извечных философских вопросов, так обожаемых Square: что такое жизнь? что такое любовь? и что, в конце концов, важнее — голос разума или веление сердца?

Теперь несколько слов о персонажах. Главные герои игры — ВИВИ Орнитир (VIVI Ornitier), 7-летний мальчишка (с довольно странной привычкой писать свое имя заглавными буквами), пытающийся стать черным магом и страдающий от неуверенности в собственных силах, и помогающий ему Зидан Трайбол (Zidane Tribal), 17-летний юноша, выросший в бедности и обративший свои стопы на извилистую воровскую дорожку, чтобы таким образом "поблагодарить" сильных мира сего за свое "счастливое" детство. Рисковый образ жизни и напускная "крутизна" сделали Зидана весьма популярной фигурой среди местных девушек (в японском "приставочном" журнале V-Jump его описали как "REALLY MANLY!!!" ("настоящий мужик!!!"), именно так, с тремя восклицательными знаками).

Также к вашей команде в процессе прохождения присоединяется 30-летний рыцарь Эдвард Штейнер (Edward Steiner), чей долг — защищать принцессу, девушка по имени Эйко Кэрол

(Eiko Carol), смахивающая на Тифу из FFVII, некто по имени Гарнет (Garnet) и еще три пока что неизвестных персонажа.

Интересно, что, несмотря на наличие главного героя, сюжет не будет полностью концентрироваться на нем, а по замыслу Square будет плавно кочевать от одного персонажа к другому, позволяя игроку взглянуть на события с различных точек зрения.

Еще одним любопытным моментом в FFIX стало появление так называемой системы сценарных развилок. То есть в зависимости от принятых игроком решений сюжет будет изменяться. Хотя никакого решающего воздействия на общий ход игры подобные развлечения оказывать не будут (сюжет в основе своей остался линейным), сделанный выбор определенно скажется на развитии событий и составе команды играющего.

### Два слова о технике

Как и предполагалось, радикально ничего не изменилось. Полигональные персонажи на пререндеренных двухмерных фонах. Графически FFIX практически не отличить от VIII (если не принимать в расчет общую смену стилистики). Похоже, Square действительно выжала из PlayStation максимум, и дальнейшее совершенствование вряд ли возможно. Пока что все выглядит красиво: отличный дизайн, красивые спецэффекты и, конечно же, красивейшие высокобюджетные видеоролики.

Про музыку пока еще говорить рано, но если вам это чем-нибудь поможет, скажу, что ее в очередной раз написал Нобу Уэмацу. Так что можете попытаться приблизительно представить, что нас ожидает.

### Итого:

Final Fantasy — IX — несомненно, будущий хит. Недостатки? Пока что их нет. Кроме, может быть, одного: предполагаемое время прохождения игры по расчетам Square составит всего 40 часов — а этого маловато. Но сможет ли это помешать триумфу FFIX? Что кривить душой, репутация Final Fantasy на день сегодняшний настолько сильна, что уже совершенно неважно, какой окажется сама игра (хотя хотелось бы, чтоб хорошей), миллионные продажи и восторженный визг фанатов по всему миру Square в любом случае гарантированы. Так что готовьтесь к очередному витку массового безумия и начинайте ждать скорых слухов о Final Fantasy — XII.

Алексей Ковалев (happosai@mail.ru)

PlayStation



e@shop

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
 e-mail: eshop@gameland.ru  
 телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,  
 по Московской области \$5 – \$9

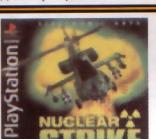
Представительство в Санкт – Петербурге:  
 (812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Внимание! Супер-**предложение: СКИДКА**

только 2 дня в неделю (среда и четверг),  
 только 2 часа (с 10.00 до 12.00)

для покупателей, оформивших заказ через Интернет

5%

		HTTP://WWW.E-SHOP.RU	
	\$8.99 [PAL] MediEvil 2 Продолжение известного магического приключенческого на русском языке		\$43.99 [PAL] WCW Mayhem Бои без правил
	\$32.99 [PAL] Ape Escape безумно красочная аркада		\$34.99 [PAL] Disc World 2 Квест
	\$37.99 [PAL] Disney's Tarzan Приключение по мотивам популярного мультфильма		\$9.99 [PAL] NBA '98 Баскетбол
	\$42.99 [PAL] NHL 2000 Новая версия хоккея		\$9.99 [PAL] Power Boat Гонки на катерах
	\$43.99 [PAL] FIFA 2000 Лучший футбол		\$50.99 [PAL] Ehrgeiz Драки с героями Final Fantasy
	\$8.99 [US] Croc Трехмерная бродилка для Sony PlayStation NTSC		\$9.99 [US] Gex: Enter the Gecko Бродилка с фэнтезийской графикой. Для Sony PlayStation NTSC
	\$8.99 [US] Coolboarders 2 Сноуборд. Для Sony PlayStation NTSC		\$9.99 [US] Hercules Приключения Геркулеса. Для Sony PlayStation NTSC
	\$9.99 [US] Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC		\$9.99 [US] Nuclear Strike Стрелки на вертолетах. Для Sony PlayStation NTSC
	\$9.99 [US] Pandemonium 2 Трехмерная аркада. Для Sony PlayStation NTSC		\$9.99 [US] Rage Racer Гонки на спортивных машинах. Для Sony PlayStation NTSC
	\$9.99 [US] Skull Monkeys Аркада. Для Sony PlayStation NTSC		\$8.99 [US] The Lost World: Jurassic Park Бродилка по мотивам фильма. Для Sony PlayStation NTSC
	\$9.99 [US] V-Rally Самые красивые раллийные гонки		\$15.99 Control Pad Джойстик стандартный
	\$23.99 15-Block Memory Card (Blue) Карта памяти		\$89.99 Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с педалями
	\$43.99 Dual Shock Аналоговый джойстик с отдачей		
<b>Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.</b>			

## ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

### 1. METAL GEAR SOLID/KONAMI



### 2. GRAN TURISMO 2/SONY

### 3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

### 4. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

### 5. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

### 6. MEDAL OF HONOR/ ELECTRONIC ARTS

### 7. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE/NAMCO

### 8. SYPHON FILTER/SONY

### 9. DRIVER/GT INTERACTIVE

### 10. FINAL FANTASY VII/SONY

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

### 1. WWF SMACKDOWN!/THQ



### 2. F1 2000/ELECTRONIC ARTS

### 3. SYPHON FILTER 2/SONY

### 4. TOY STORY 2/ACTIVISION

### 5. JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL/VIRGIN

### 6. RESIDENT EVIL: SURVIVOR/EIDOS

### 7. GRAN TURISMO 2/SONY

### 8. CRASH BANDICOOT 3/SONY

### 9. TOMB RAIDER 4/EIDOS

### 10. TOMB RAIDER 3/EIDOS

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

### 1. WWF SMACKDOWN!/THQ



### 2. SYPHON FILTER 2/989 STUDIOS

### 3. JEDI POWER BATTLES/LUCASARTS

### 4. SYPHON FILTER/989 STUDIOS

### 5. TRIPLE PLAY 2001/ELECTRONIC ARTS

### 6. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

### 7. MLB 2001/989 STUDIOS

### 8. ARMY MEN 3D/3DO

### 9. GRAN TURISMO 2/SONY

### 10. SPYRO THE DRAGON/SONY

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

### 1. TEKKEN TAG TOURNAMENT(PS2)/NAMCO



### 2. RIDGE RACER V(PS2)/NAMCO

### 3. DEAD OR ALIVE 2(PS2)/TECMO

### 4. KESSEN(PS2)/KOEI

### 5. BASS LANDING 2/ASCII PS

### 6. FAR IN THE TIME/KOEI PS

### 7. MUSCULAR RANKING VOL. 2/KONAMI PS

### 8. GOLF PARADISE(PS2)/T&E SOFT

### 9. DRIVING EMOTION TYPE-S(PS2)/SQUARE

### 10. STREET FIGHTER EX3(PS2)/CAPCOM

Известие о том, что в читательском хит-параде лидирующие позиции вновь занял шедевральный проект известного теперь уже на весь мир продюсера Hideo Kojima Metal Gear Solid, честно говоря, застало нас врасплох. Все дело в том, что мы просто не ожидали, что российские игроки, для которых английский язык является, так сказать, не совсем родным, смогут так высоко оценить проект, чьи основные достоинства лежат не совсем в области игрового процесса. Как мы уже неоднократно отмечали, без понимания его сюжета, получить полное удовольствие от Metal Gear Solid практически невозможно. И поэтому мы просто счастливы, что наши читатели смогли эту игру не только понять, но и назвать ее самой лучшей из всех виденных ими проектов для PlayStation.

Комментировать же остальные хит-парады, на самом деле, просто не хочется. А произошло это по той причине, что в них мы не смогли найти практически ничего удивительного или достойного отдельного разговора. Единственное что стоит отметить, так это то, что в Японии новые проекты для оригинальной PlayStation уже перестали привлекать внимание игроков. Как вы можете заметить сами, они теперь практически полностью переключились на покупку игр для PlayStation 2 и забыли про свою любимую (в прошлом) серенькую коробочку.



# СКОРО

28

## STAR OCEAN SECOND STORY

28

Традиционная японская ролевая игра от Enix вскоре доберется и до европейских игроков.

29

## MUPPET RACEMANIA

29

Очередная детская гоночка? Похоже, что да. Тем не менее, и такие заурядные игры могут таить в себе много сюрпризов.

30

## GEKIDO

30

Драки, в которых могут одновременно принять участие сразу четыре бойца, на PlayStation являются большой редкостью.

30



28



30



29



30



28



29

PlayStation

# STAR OCEAN SECOND STORY

ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEE/Епух  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА весна 2000

Так уж сложилось, что издатели не часто балуют нас, европейских игроков, новыми ролевыми играми. Почему-то Европа считается не РПГ'шным рынком, и лишь считанные единицы из того обилия игр, что ежегодно издается в Японии и США, добираются до прилавков магазинов Старого Света.

**Н**ынешней весной SCEE наконец-то решила скануться над чахнувшими от отсутствия РПГ европейскими игроками и анонсировала грядущий в самое ближайшее время выход PAL'овской версии *Star Ocean Second Story* (или *Star Ocean — II*). Разработанная командой Tri-Ace, *Star Ocean* стала для Епух (продюсировавшей игру) первой пробой пера на рынке РПГ для PlayStation.

Главный герой игры — девятнадцатилетний юноша по имени Клод Кенни (Claud Kenny), сын Роникса Кенни (Ronixis Kenny), который в свою очередь был главным героем первой *Star Ocean*, вышедшей на закате эпохи шестнадцатибитных приставок в 1996 году на Super Famicom'e и, к сожалению, так и не переведенной на английский язык.

После окончания военного училища Клод в должности помощника капитана был направлен на космический крейсер своего отца "Кальнус" (Calnus), и во время одного из исследовательских рейсов экипаж крейсера наткнулся на неизвестную доселе планету со следами присутствия внеземного разума. Направленная на поверхность исследовательская команда во главе с Рониксом обнаружила таинственный механизм непонятного назначения, который Клод тут же решил проверить в действии. Несмотря на архаичность, устройство (на самом деле оказавшееся телепортатором) сработало безотказно, и Кенни-младший в мгновение ока оказался заброшен к черту на кулички на планету "Экспел" (Expel), где и повстречался со второй главной героиней Реной Лэнфорд (Rena Lanford). Рена живет в небольшой деревенке "Арлия" (Arlia) и уже долгое время безуспешно разыскивает своих потерянных родителей. Объединившись, герои отправляются в путешествие: Рена — в поисках семьи, а Клод — в поисках способа вернуться домой.



Несмотря на то, что *Star Ocean 2* вышла в Японии почти три года назад, ее графика все еще выглядит довольно прилично [1-3]. Тем не менее, особый интерес в ней вызывает ее оригинальная боевая система [4].

Игра сочетает в себе две независимые, но взаимопересякающиеся сюжетные линии. Вначале вы выбираете персонажа, за которого будете играть (Клода или Рену), и в дальнейшем в зависимости от главного героя и принятых во время игры решений нелинейный сюжет приведет вас к одной из 88 (!!!) финальных заставок.

Боевая система *Star Ocean — II* выполнена в реальном времени и более всего напоминает использованную в "Tales of Destiny", но, естес-



твенно, не обошлось и без нововведений. Так, поле боя теперь полностью трехмерно, появились интерактивные предметы (вроде падающих колонн и т.д.), а сам бой по выбору игрока может проходить в трех режимах: Manual, Auto и Semi-auto (ручном, автоматическом и полуавтоматическом соответственно).

Графически *Star Ocean* выглядит вполне качественно, однако возгласы восхищения, как в случае *Final Fantasy — VIII*, вызовет вряд ли. Сказывается возраст: в Японии игра вышла в 1997 году, но в целом графика весьма симпатична. Силиконовые пререндеренные фоны и спрайтовые персонажи вызывают самые теплые чувства, особенно удались Tri-Ace заставочные "силиконовые" ролики.

Конечно, *Star Ocean* не назовешь новинкой на рынке РПГ, но выход ее европейской версии — определенно, событие значительное, не пропустите!

Алексей Ковалев

PlayStation



# MUPPET RACEMANIA

ЖАНР картинг ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEA /Travellers Tales/Henson Interactive  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА 2000 год

**Это должен знать каждый: картинг на приставках появился благодаря компании Nintendo, а Super Mario Kart был, есть и будет лучшей игрой на эту тему. Попыток отобрать титул лучшего картинга предпринималось множество, реально же удалось это практически только нашему старому знакомому и всеобщему любимцу — Крэшу. Но что-то подсказывает мне, что игра, о которой пойдет речь далее, вполне может добиться похожих результатов.**

**Л**юбое более-менее известное детское телевизионное шоу мгновенно превращается в игру, например, по мотивам приключений Микки Мауса или Багза Банни. В стороне от виртуализации оставалась лишь одна компания и герой ее шоу, но при этом компания, столь известная во всем мире, что это был лишь вопрос времени, пока ее топ менеджмент принял решение о создании игры. Речь идет о The Jim Henson Company и ее нетленном шедевре Muppet Show, которое россияне имели возможность смотреть на одном из телевизионных каналов.

Пересказывать смысл и содержание не буду, отмечу лишь, что это шоу чертовски смешное, а все герои — куклы. Кстати, недавно появился в прокате очередной полнометражный фильм о приключениях Кермита (звезды шоу) и его друзей в космосе. Так вот, небезызвестная компания Travellers Tales совместно с Henson Interactive задумали в пилотной игре по мотивам приключений Маппетов посадить Кермита и друзей за руль, а где и штурвал различных транспортных средств — от бульдозера до космического корабля. Естественно, главная цель — приехать первым, средства достижения финиша не оговариваются, а значит, Маппеты могут пользоваться всеми подручными, подножными и подколесными средствами, а впрочем, вы и сами знаете, как это делается, ничего нового игра в жанр не обещает внести.

Под чуткий контроль играющего, кстати, рекомендую приобрести аналоговый контроллер Dual Shock. В игре представлены 25 героев шоу. Имена не буду перечислять, большинство игроков ведь с ними пока не знакомо, но все они достаточно колоритны и забавны, к тому же обладают индивидуальным транспортным средством и специальной атакой. Например, Animal, или Зверь по-нашему, будет всячески стремиться съесть ваше средство передвижения, а Кермит может "подвесить" в прямом смысле этого слова идущего впереди, а затем спокойно его обогнать. Кроме того, наличествует огромное количество различных бонусов: стандартные ускорители, курицы (видимо, в качестве ракет), а также фрукты,



которые необходимо собирать (их назначение пока не известно).

Гонка проходит на 28 уровнях (что в общем немало), в основу которых легли 6 полнометражных фильмов о Маппетах. Более того, на каждой трассе имеется масса секретов, потайных дорожек и всяческих обходных путей. Звучит многообещающе, не правда ли?

Разработчики обещают множество разнообразных режимов игры, со своими специфическими уровнями, таким образом, получается (к тому же косвенно подтверждается некоторыми высказываниями самих создателей игры), что трасс более

30. Режимы же достаточно стандартны, но весьма разнообразны: гонка в одиночку, вдвоем, боевая

арена, боевые заезды, выполнение трюков, совмещение трюков и поединков, обязательный режим

"Приключение", т.е. гонка с сюжетом. Как видите, все уже много раз было, за исключением режима выполнения трюков, а также его разновидность, совмещенная с боем.

Не знаю, как вам, дорогие читатели, а мне игра кажется достаточно перспективной, если только, конечно, разработчики не творят что-нибудь с управлением или общим оформлением. Ждем MUPPET RACEMANIA в самом скором времени.

Дмитрий Полюхов



[1-3] Несмотря на то, что Muppet Racemania выглядит точно также как и все остальные игры этого жанра, ей, возможно, все-таки удастся привлечь к себе внимание игроков.

PlayStation



# GEKIDO

ЖАНР драка ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Interplay/Gremlin  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 ДАТА ВЫХОДА I квартал 2000 года



Помните ли вы, дорогие читатели, игру Fighting Force? Не помните? И правильно, такую игру даже стыдно вспоминать.

Лично мне становится глубоко обидно, что некогда популярный жанр action/драк почти вымер, и не в последнюю очередь благодаря такому проекту, как

Fighting Force. Впрочем, в последнее время наблюдается некоторый ренессанс: компания Lucas Arts грозится выпустить очередную игру по мотивам Star Wars, а Interplay совместно с Gremlin — весьма многообещающую Gekido.



По количеству спецэффектов [1,3] игрушка Gekido стоит в одном ряду с лучшими представителями жанра. Ну а возможность играть вчетвером [2] может даже сделать из нее настоящий хит.

**Ж**анр. Понятное дело, простите за слово, мочиловка. Главный герой совсем один или с напарником перемещается из точки А в точку, очевидно, Б, которые, по сложившейся традиции, находятся в каком-нибудь городе. По дороге на него/них нападают целые армии (не меньше) врагов, которых предстоит "успокоить" любыми средствами. Для этих целей обычно используются руки, ноги, а также все, что на пути попадется: начиная от холодного и огнестрельного оружия и заканчивая бутылками, стульями, арматурой и т.д. Обилие орудий поражения врага лимитируется исключительно фантазией разработчиков. Сюжет при этом, как водится, мнимален. Герой спасает красавицу из плена злобной банды или останавливает угрозу захвата мира каким-нибудь особо злобным гением. В любом случае, основной упор сделан на разгром противника и на средства достижения этой цели, а не на мотивы. Кому-то может показаться, что такие банальные произведения "гения" программирования не заслуживают внимания. Смею уверить, что вы ошибаетесь, так как в особо тяжелые дни, в перерывах между очередными ролевушками от Square, да и просто в компании с другом интереснее всего поиграть именно в такие "шедевры". Ведь, по сути, предлагается не обремененный размышлением отдых от повседневности, а также отличный выход накопленной негативной энергии.

Как бы там ни было, трилогии Double Dragon, Final Fight и Streets of Rage навечно войдут в историю как лучшие представители жанра. На дворе тем временем 2000 год, а значит, игры с двухмерной графикой как-то не модно выпускать. А потому Interplay предлагает трехмерный город, где герой вправе выбирать интересующий его путь из предложенных, таким образом, каждый уровень можно исследовать по несколько раз, выбирая различные "тропинки". История конфликта же такова. На дворе недалекое будущее — примерно 2011 год. Некая темненькая корпорация в США под названием Pegasus создала программу, которая занимается охотой на вирусы. К сожалению разработчиков, все пошло наперекосяк, когда данное творение компании вышло из-под контроля. Пока, правда, неизвестно, чем же грозит данная ситуация



бедным американцам, однако правительство серьезно беспокоилось и решило направить команду лучших специальных агентов на ее разрешение.

Игрок или игроки, если кто-то из друзей решит присоединиться, выбирает/ют полюбившегося героя из четырех представленных. Interplay их описывает так: Тревис — молодой сорвиголова, Мишель — самый молодой член команды, Такада — мастер боевых искусств или Уши, который выполняет роль старшего товарища. Бои будут проходить на одном из "10 огромных уровней", каждый из которых будет сложнее предыдущего, позволяя играющему в полной мере ознакомиться со способностями героев. Кроме того, есть возможность сразиться "вмногером" на специально отведенной для этого арене. Игрок может выбирать одного из четырех вышеописанных героев, либо побежденных по ходу прохождения Gekido боссов или шести секретных персонажей. Каждый боец обладает уникальным набором движений, комбинаций и специальных приемов. Кроме того, более мощные герои смогут использовать в разборках стоящие рядом автомобили или иные предметы со схожими габаритами (получить по голове автомобилем, как мне кажется, довольно больно?). С другой стороны, такие умения могут пригодиться, так как биться придется одновременно с восьмью противниками.

Жанр срочно нуждается в подпитке хорошиими играми, и, как кажется, у Gekido есть шанс ею стать. Дата выхода назначена на начало 2000 года.

Дмитрий Поляков

PlayStation





# ОБЗОР

32	F1 2000	32
34	ROLLCAGE STAGE 2	34
40	SHADOW MADNESS	40
42	THEME PARK WORLD	42
44	RALLY CHAMPIONSHIP	44
46	URBAN CHAOS	46
48	ROAD RASH JAILBREAK	48



1 Таких игр не бывает.

2 Полный провал по всем статьям.

3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.

4 Уровень ниже среднего.

5 По всем параметрам средняя игра.

6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.

7 Хорошая игра с мелкими недостатками.

8 Очень хорошая игра.

9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.

10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качеством и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



Используемые обозначения

PlayStation



# F1 2000

ЖАНР гонки ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts/EA Sports  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Formula 1 '99

EA Sports становится мало имеющихся у нее и стабильно приносящих прибыль игровых серий и тянет ее в последнее время на что-то новенькое. В прошлом номере в "Письмах" мы уже читали точку зрения одного из наших читателей на спортивную продукцию Electronic Arts (кстати, мы ждем отзывы, вы не забыли?), теперь, судя по всему, появится еще одна дополнительная тема для споров на эту тему. EA Sports решила сделать достаточно необычный шаг и влить в ряды своих футболов-хоккеев-бейсболов еще и гонки в самом престижном классе автомобилей.

В общем, гонки-то делать отделениям Electronic Arts не впервые, и это все прекрасно знают, но здесь все-таки за дело берется не какая-нибудь EA Canada со своей бесконечной "нуждой", а непосредственно спортивная группа, создающая в перспективе новый спортивный сериал. То есть сейчас мы можем смотреть на F1 2000 (или там на Superbikes 2000) и радоваться, но не исключено, что следующие лет десять мы опять все это будем постоянно видеть перед своим носом, но только с некоторыми изменениями и другими цифрами в названии. Впрочем, мы уже привыкли.

Пока же F1 2000, что мы видим перед собой, оставляет очень даже неплохие впечатления, будучи сделанным с Electronic Arts'овским качеством и с некоторыми закосами под творчество Джейффа Краммона и его команды.

В общем, игра, как и Rally Championship, о которой я рассказывал в этом же номере, представляет собой больше simulation, чем чистую аркаду, которую можно было бы нам всем ожидать. И о Краммонде и его детище (Grand Prix и Grand Prix 2 — культовые игры, если не знает) я вспомнил не зря. Безусловно, ТАКОЙ проработки, как в его играх, в F1 2000 нет, но в общем и целом подход к гонке, требующей от пилота прекрасного знания трассы и, естественно, траектории и мест торможения, в этих продуктах сходен. Другое дело, что поведение машины на трассе F1 2000 весьма реалистично, но не до такой степени, как в Grand Prix 2, да и система повреждений выполнена своеобразно, не говоря уже о настройках болида, которые у EA Sports типично аркадно-примитивны. Другое дело, что все познается в сравнении, и любому фэну Gran Turismo, считающему свою любимую игрушку-хлопушку верхом реалистичности, а Polyphony Digital — гениями в создании гоночных игр, покажется, что F1 2000 в своей симуляторности достигла просто заоблачных высот.



Как и в любой другой современной гонке для PlayStation, replay'и в F1 2000 [1] выглядят несколько лучше непосредственно самой игры [2]. Тем не менее, на это жаловаться мы не будем.

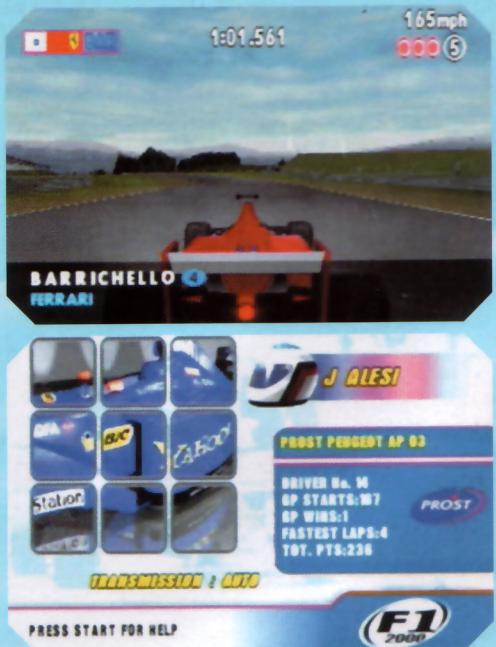


Заоблачных высот, конечно, на самом деле, никаких здесь нет, но практиковаться для того чтобы побеждать (или даже просто нормально играть) в F1 2000 вам придется достаточно. А то если затормозить вовремя не успел, то значит ты летишь в гравий, из которого потом, конечно, выбраться можно в любом случае — не настолько все здесь реалистично, но вот крутить вас сильно будет, когда на трассу вы начнете возвращаться, так что радости большой не испытаете. И по травке здесь не покатаешься, да и с включенным damage бодать стены не рекомендуется, несмотря на его (дэмида, то есть) примитивность.

В опциях, естественно, ряд вещей, влияющих на гонку, вроде повреждений, технических неисправностей, дозаправок и так далее можно отключить, но вот всяких вещей вроде корректировки заноса не предусмотрено. Ну, ясное дело, можно также поколдовать над продолжительностью гонки, уровнем сложности и прочим, а перед гоночным уикэндом выбрать тактику дозаправок, резину, стратегию на квалификационные заезды.

Но все это для массового игрока зачастую имеет не очень большое значение. Главным же и самым привлекательным для потребителя в F1 2000, по расчету EA Sports, должен быть стать тот факт, что игра действительно предлагает всем любителям гонок сезон 2000





Electronic Arts не пыталась нам всучить какое-то фуфло, а действительно изготовила солидную игрушку, которая, думаю, будет более интересна игрокам, чем вышедшая в конце прошлого года "Формула" от Sony.

К началу его, собственно, выход игры и был приурочен. В этом плане F1 2000, конечно, есть чем похвастаться: все гонщики на месте, включая Гастона Маццакане и Дженсона Баттона (в просторечии известного как Женя Кнопкин), раскраски болидов соответствуют тому, что мы можем видеть во время гонок (ну за исключением табачной рекламы, конечно), кроме разве что "Эрроуз", не несущих на себе, в частности, надписи Orange и вообще не являющиеся настолько оранжевыми, как это есть на самом деле. Ну и, безусловно, вызывает наибольший восторг то, что в игрушке присутствуют все семнадцать трасс чемпионата мира, включая Индианаполис в его измененной для "Формулы-1" конфигурации. Думаю, некоторые сверхуперты фэнам будут довольно покупкой F1 2000 только из-за возможности наконец-то увидеть ЭТО.

Но, несмотря на маркетинговые хитрости, на сей раз, надо сказать, Electronic Arts не пыталась нам всучить какое-то фуфло, а действительно изготовила солидную игрушку, которая, думаю, будет более интересна игрокам, чем вышедшая в конце прошлого года "Формула" от Sony.

Понятное дело, что несмотря на очень сильный игровой процесс (хоть и упрощенный местами), требующий въездания, а значит не предназначенный для людей, которые знают на свете только одну гонку — Ridge Racer Type 4 — и больше ни во что играть не собираются, в F1 2000 есть ряд ощущимых недостатков. Большинство их, конечно, имеется и в других играх жанра, но, знаете,

от этого как-то не легче. Так, например, на мой взгляд, палку реалистичности надо было "догнать" в сторону борьбы гонщиков на трассе. Я не говорю о необходимости введения суперпродвинутого искусственного интеллекта (хотя было бы неплохо), но хотя бы имитировать, скажем, элемент случайности, можно было попробовать. Ведь не секрет, что в большинстве случаев в гонках до финиша доезжает совсем не два десятка гонщиков, как полагают создатели игр. Даже когда включена возможность технической неисправности, с трассы может быть, по большому одолжению, сойдет один из пилотов. Обычно таким "выбрасываемым" любят делать, кстати, все того же Дженсона Баттона. Остальные чинно доезжают до финиша. Не особенно борясь между собой, к слову. То есть если в опциях во время weekend гонщиков на старте расположить в произвольном порядке, то Minardi начинающего гонку с первого ряда имеет все шансы на финише оказаться первой. Чудеса, да и только! Так вот все дружно и едут. Даже когда лепит зверский ливень, этим все по барабану. Доедут скорее всего все. Разработчики у нас просто оптимисты. Я, в общем, тоже оптимист, но не до такой же степени!

Кстати, о тех же дождях и погодных условиях вообще. Они в F1 2000 есть, и это радует. Поведение болида на трассе особо, правда, не меняется, ну и ладно, чего нам, кабанам... Зато красиво. То тучки небо закроют, то с неба чего-нибудь накапает, кататься по совершенно мокрому асфальту приходится, брызжа водой во все стороны.

Брызги, правда, весьма пикселизованы, хотя другие эффекты выглядят симпатичнее. Вообще, F1 2000, надо сказать, достаточно недурна внешне, как и большинство продуктов Electronic Arts, впрочем, это покажется странным, но привлекательна игра совсем не своим внешним видом, а именно игровым процессом, который, к сожалению, многие не смогут оценить в должной мере.

Короче, для любителей "Формулы-1" новый продукт EA Sports, безусловно, подойдет, хотя у кого-то аллергию, возможно, и вызовет. Остается нам только проследить, разовьется ли из F1 2000 новая ежегодная спортивная серия, что так любит проделывать Electronic Arts.

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

EA Sports вместо очередного футбола сделала F1 2000, и получилось у нее это достаточно неплохо. Реализм присутствует, хотя и не во всепоглощающих количествах. Смотрится игра неплохо. Присутствующий в игре сезон 2000 года вместе почти со всеми перестановками, произошедшими перед его началом, только расширит аудиторию детища Electronic Arts.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вы еще способны заметить разницу между различными симуляторами F1 для PlayStation, то эта игра для вас.

# ROLLCAGE STAGE II

ЖАНР гонки ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEE/ Psygnosis  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА S.C.A.R.S., Rollcage, Red Asphalt

**Скорость, полный хаос и вновь скорость — эти слова вполне могут сойти за девиз двух последних гонок от Psygnosis, точнее, одной гонки и ее продолжения. Очень заманчивое словосочетание для многих игроков, если бы не одно но. С упомянутым ХАОСОМ разработчики очень переборщили, и оригинальная Rollcage получилась довольно сложной, особенно для новичков.**



Море спецэффектов [1,2], а также великолепный футуристический дизайн [3], способны сделать из достаточно обычной гонки с оружием действительно стильный продукт.

Причем основные проблемы были связаны вовсе не с самой игрой, поскольку игровой процесс практически не претерпел изменений со временем общепризнанного прародителя подобных игр — Mario Kart (SNES), где несколько машинок, напоминающих карты или багги, соревновались на закрученных трассах, переполненных различного рода бонусами. Последние давали гонщикам различного рода "фишки", позволяющие значительно ухудшить жизнь остальным. Все это есть и в Rollcage, и проблема совершенно не вызывает. Что же не понравилось многим игрокам и вызвало массу критики в адрес оригинальной игры? Все дело в том, что скоростными болидами-перевертышами от Psygnosis очень сложно управлять. Недаром сами разработчики называют свое детище "гонкой на 360 градусов". Но даже эти норовистые, старающиеся вильнуть в сторону, закрутиться волчком машинки можно приручить. Гораздо сложнее привыкнуть к трассам, которые изобиловали такими совершенно неприемлемыми для скоростных гонок деталями, как тупиковые заезды, резкие сужения с прямыми углами и т.д. Конечно, это вовсе не делало Rollcage "неиграбельным", просто подобные инциденты вызывали массу отрицательных эмоций, совершенно не уместных в такого рода играх.

Во второй части изначально существует пять классов автомобилей, каждый из которых включает четыре модификации, как обычно, отличающиеся ускорением, максимальной скоростью, броней, управляемостью и количеством доступных special'ов.

Перемыв косточки предшественнице, перейдем непосредственно к предмету нашей статьи — Rollcage Stage II. Мы не зря делали исторический экскурс, поскольку, по заявлениюм создателей, при разработке второй части они постарались учесть все критические замечания, что раздавались со стороны игровой общественности в адрес первого проекта. А самое главное, что эти заявления не оказались лишь пустым звуком — игра действительно преобразилась. Как в любом продолжении, в Rollcage Stage II стало больше машин, больше трасс, больше оружия, появилась масса новых режимов игры. Сама игра стала несколько проще, еще быстрее, еще веселее. Но обо всем по порядку.

Разработчики вновь усовершенствовали движок игры, подняв воспроизводимые им спецэффекты до небывалых высот (куда же еще выше). Да, вспышки от выстрелов и взрывов, прозрачные энергетические лучи,



освещдающие все вокруг, смотрятся просто великолепно. Но ведь не во взрывах единого дела. И хотя игра вообще не тормозит, но ведь это всего при пяти, включая вашу, машинках на экране и довольно слабо оформленном антураже. AI был немного изменен в пользу игроков. Компьютерные машинки стали более дружелюбными, спокойными, что ли. Ушли в прошлое и упомянутые проблемы с трассами, которые в большинстве своем стали вполне приличными. Главное — не разгоняться до 800 км/час, можно и взлететь. Что касается управления, то здесь все по-прежнему: газ, тормоз, задний ход, выравнивание по курсу (очень нужная команда) и оружие. Все очень удобно разместились на джойстике, привыкать не надо. А те-

перь подробнее поговорим о машинах, режимах игры и трассах.

Если вы помните, в первой части было всего шесть машинок на выбор плюс суперавтомобиль Yuri. Во второй части же изначально существует пять классов автомобилей, каждый из которых включает четыре модификации, как обычно, отличающиеся ускорением, максимальной скоростью, броней, управляемостью и количеством доступных special'ов. Эти модификации становятся доступны по мере вашего победного прохождения режима League Game. Но самые крутые автомобили открываются только в случае, если вы найдете на трассах специальный "ключ". В итоге в вашем распоряжении должно оказаться 20 совершенно различных машин (по-моему, более чем достаточно)! Это же магическое число (20) относится и к количеству новых трасс, которые проложены на шести новых ландшафтах.

OFFICIAL <sup>®</sup>  
РОССИЯ  
PlayStation

get the best TAG.

Grand Theft Auto V  
TOURNAMENT

OFFICIAL PlayStation®

■ РОССИЯ

# Суперфильтр Зарядка



SONY



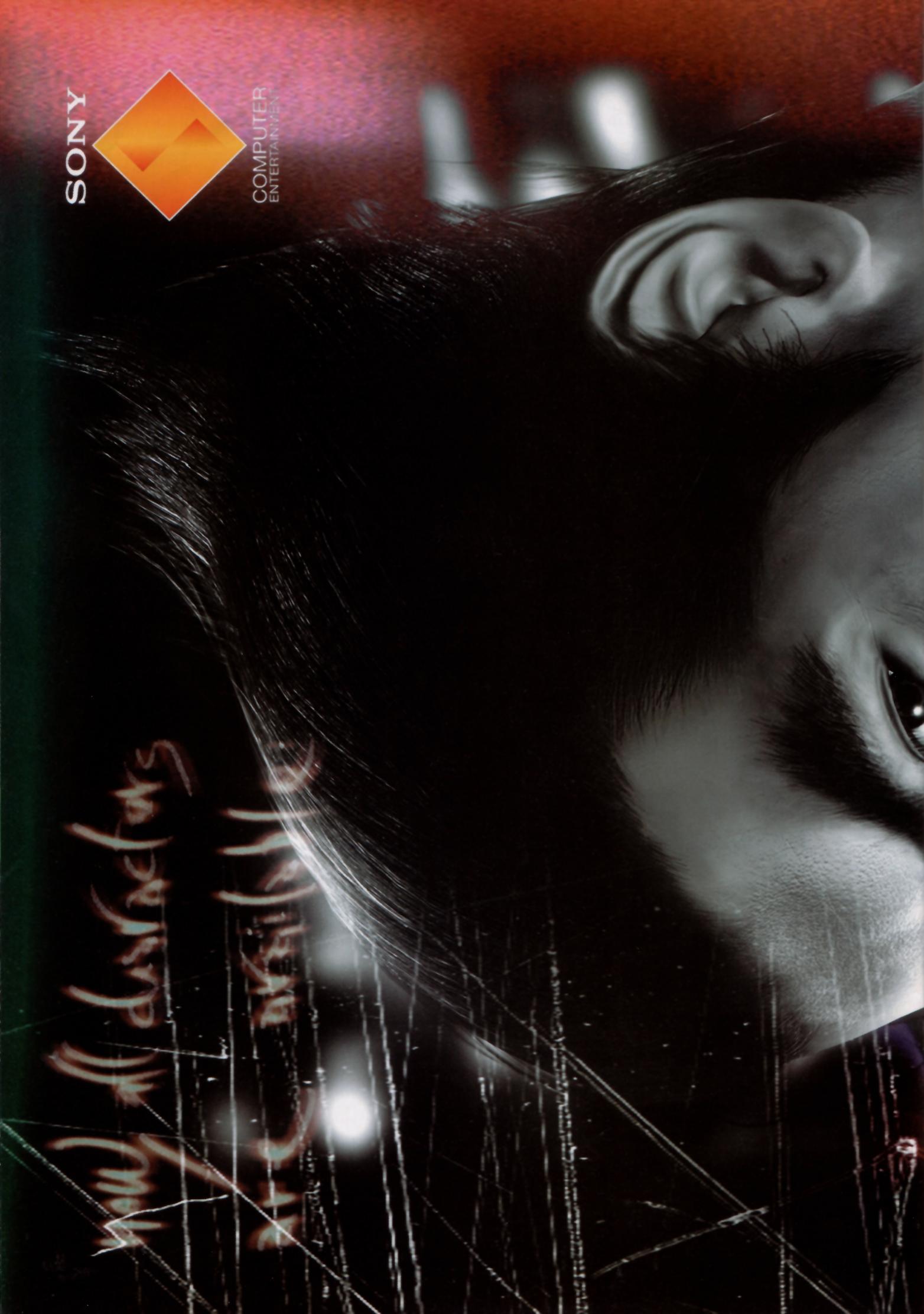
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

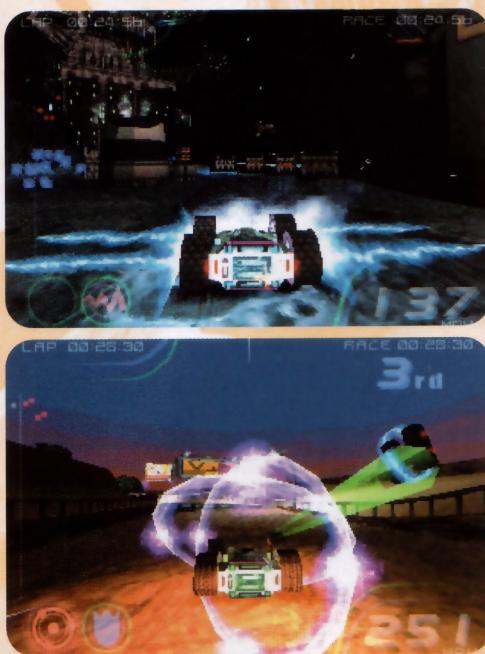


SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





Перейдем к режимам игры, а их в *Rollcage Stage II* огромное количество, причем как для одного (восемь), так и для двух игроков (семь). Основной режим, как и в прошлой игре, — *League Game*, хотя и он претерпел изменения. Вам предстоит пройти целых пять лиг, сохранивших старую рейтинговую систему. Выиграл заезд — получил 10 очков и сопутствующий бонус. Победа в трех заездах дает доступ к четвертому, так называемому "knockout stage", где у вас только один выбор: пройти первым или проиграть. Соответственно, победа в лиге открывает доступ к следующей. Кроме того, именно здесь вы открываете новые трассы, которые только после этого станут доступны в других режимах. *Arcade* и *Time Attack* вряд ли стоят отдельного внимания, там все как обычно. Подробнее остановимся на следующих трех. Самый необычный и крутой из них — *Scramble*. Изначально все просто: вам всего лишь надо за определенное время проехать от старта до финиша. Но на деле все гораздо сложнее. Трассы в этом режиме — это довольно узкие, витиеватые дорожки (без бортиков), подвешенные в пустоте. Одно неверное движение — и вы свалились в пропасть, а ведь в *Rollcage Stage II* машинки стали лишь чуть-чуть послужнее. Так что если вы смогли одолеть весь этот режим, то определенно можете считать себя асом *Rollcage*. В любом случае, по словам *David'a Perrymana'a*, продюсера проекта, это его самый любимый режим. Следующий "крутой" mode — это *Demolition*, в котором вам предстоит уничтожить все, что можно развалить на трассе за наименьшее время. Настоящая отдушина для любителей разрушения. Замыкает троицу *Survivor* — режим, совершенно обычный для драк, но в гонках появившийся впервые. Здесь каждый из заездов будет для вас "knockout stage": пришли вторым — проиграли гонку. *Training*, как и положено, служит для обучения новичков навыкам вождения маленькими перевертышами. По внешнему виду режим очень на-

поминает сдачу лицензий из *GT*, но в *Rollcage Stage II* его можно не проходить. Хотя лично я могу посоветовать сначала пройти именно эту часть игры. Во-первых, вы достаточно хорошо научитесь управлять машинками, особенно если проедете все заезды на золото, а во-вторых, вам откроется доступ к *Rubble Soccet* — мини-игра для двух игроков. Ну а когда вам станут доступны все 20 трасс из *League Game*, то откроется последний режим — *All Tracks*.

Одновременная игра двух человек происходит на совмещенному экране, который можно располагать как горизонтально, так и вертикально. Что касается режимов, то кроме обычных *Single Race*, *Tournament* и *Time Attack*, стоит упомянуть *Pursuit*, или гонку с преследованием (как на велогонках), и уже упомянутый *Rubble Soccet*, или автофутбол огромным куском резины. Подробнее стоит коснуться *Combat Mode*, поскольку как ни многообещающе звучит данный режим, играть в него скучновато. До полноценного *Death Match'a* он не дотягивает.

Как и в прародителе обеих *Rollcage* — *Wipeout*, одной из основных частей игрового процесса является использование различного рода оружия, которое подбирается на трассе. В *Stage II* разработчики значительно расширили его арсенал и немного доработали его использование. Итак, теперь у нас 12 типов "подбираемых" *special'ов*, восемь из которых достались от оригинала. Кроме нескольких типов ракет, пары бомб, различных энергетических устройств и банальных "ускорялок", есть и весьма интересные. Среди них — *Time Warp* и *Worm Hole*. Первое замедляет движение всех обогнавших вас соперников, а второе открывает своеобразный подпространственный туннель, который перебросит вас на одну позицию вперед. Правда, этот туннель будет продолжать работать еще некоторое

время после его использования вами, так что оппоненты могут без труда воспользоваться им сами. Кроме того, вы теперь сможете прокачивать уже подобранные оружие, которое станет более мощным и получит дополнительные возможности. Например, ракеты смогут поражать даже противников сзади, а *Worm Hole* перебросит вас на столько позиций вперед, сколько соответствующих *special'ов* вы подобрали. О том, что ваше оружие стало совершеннее, свидетельствует ореол, светящийся вокруг "оружейной" иконки.

Вот, собственно, и все, что можно сказать о новой игре на двух страничках. Наконец-то у *Psygnosis* получилась игра, которая должна была бы выйти год назад (вместо оригинального *Rollcage*). Во всех отношениях достойная продолжательница традиций великолепного *Wipeout*.

Михаил Разумкин

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Качественная гонка с красивой графикой и яркими спецэффектами для любителей сумасшедших скоростей, вспышек лазеров, ракетных залпов, не страдающих проблемами с ориентацией в пространстве.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на целый ряд недочетов в игровом процессе, продолжение *Rollcage* доставляет массу удовольствий.

# SHADOW MADNESS

ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Crave Entertainment/Craveyard  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Grandia

**Ролевые игры — один из моих самых любимых жанров на PSX.**

**Говоря проще, я фанат. Мне трудно найти для себя лучшее развлечение, чем провести пару-тройку часов за свежей РПГ от Square или Game Arts. Однако в последнее время я все чаще стал ловить себя на мысли, что устал от японских РПГ. Хочется чего-нибудь нового, причем не компьютерного (РС'иные "ролевики" для меня слишком занудны), а классического приставочного, но только не японского. Поэтому вы, наверное, можете представить то нетерпение, с которым я ждал появления Shadow Madness.**

Первая PSX игра от Craveyard ("ролевого" подразделения Crave Entertainment) выглядела на редкость многообещающе. Еще бы, ведь во главе проекта стоял не кто иной как Тед Вулси (Ted Woolsey) — человек, стоявший у истоков Square USA, автор английского сценария к Final Fantasy III и Chrono Trigger. Да и остальные члены команды в деле создания РПГ были отнюдь не новичками: костяк Craveyard составили бывшие сотрудники Working Design и вышеупомянутой Square USA. Возможно, именно поэтому на *Shadow Madness* возлагались такие большие надежды. Некоторые споры на выставки журналисты даже заочно окрестили готовящуюся в недрах Crave игру не иначе как киллер Final Fantasy VII. Забегая вперед, скажу, что киллер Crave удалось на славу, но только не для Final Fantasy VII, как ожидалось, а для Craveyard (вскоре после выхода *Shadow Madness* Craveyard была официально распущена).

SM не оправдала ожиданий игроков и на американском рынке прошла попросту незамеченной, однако вопреки всем ожиданиям европейская версия все же не была отменена, и нынешней весной, как видите, мы получили возможность взглянуть на падение американской индустрии приставочных РПГ в родном PAL'овском формате.

Главный герой игры — парнишка по имени Стингер (Stinger) живет в небольшом городке Port Lochane вместе с матерью и отчимом и мечтает в будущем стать великим мечником (по-английски это звучит как swordsman). В один прекрасный вечер после очередной ссоры с приемным родителем Стингер уходит из дома и отправляется в близлежащий лес, дабы собраться с мыслями и заодно переночевать на безопасном от отчима расстоянии. После ночного сеанса медитации наш герой все же решает, что время покинуть гостеприимные покой родного жилища еще не пришло, и отправляется домой. Однако в пути



становится свидетелем прелюбопытнейшего зрелища. Прямо на глазах Стингера Port Lochane исчезает во вспышке гигантского взрыва.

Прибыв на место трагедии, герой находит одни лишь дымящиеся обломки и никаких следов своих близких. Немногочисленные же жители, пережившие взрыв, явно страдают некой странной формой безумия. Погоревав немного для приличия, Стингер покидает "город теней" и начинает свое путешествие в поисках ответа на вопрос: "Что же действительно случилось в Port Lochane?"

Неподалеку от места трагедии он встречает девушку из соседнего городка Enclaan, с поэтичным именем Виндлиф (Windleaf), которая рассказывает о том, что ее родной город, по всей видимости, постигла та же участь, что и Port Lochane. Посовещавшись, собратья по несчастью решают отправиться в Enclaan...

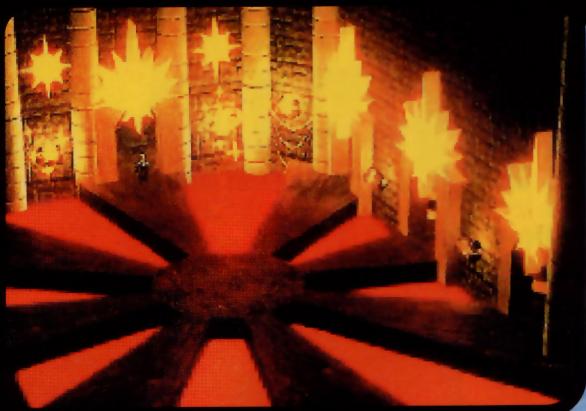
Сюжетная линия, несмотря на кажущуюся незатейливость, является одной из самых сильных сторон *Shadow Madness*.

Тед Вулси недаром носит негласное прозвище "мастер диалогов". Персонажи говорят действительно "живым" языком, без малейшего намека на косноязычные и обилия штампов присущего большинству изданых и локализованных американцами РПГ. Тонкий юмор и чувство вкуса не изменило Вулси и на этот раз. Немного резануло лишь чрезмерное, на мой взгляд, обилие завуалированных ссылок на американскую масс-



Пытаясь догнать со своей игрой мастеров из Square, американцы забыли о том, что последняя на разработку игр выделяет на порядок больше средств. Тем не менее их игра [1-3] местами выглядит достойно.





культуру (что-то вроде: "Ой, какие белые зубы (при находке челюсти монстра)! Наверное, он жевал "Орбит без сахара!"), порой переходящее в легкую вульгарность. И еще расстроила плохая проработка персонажей. Я по натуре циник и меня мало трогают проблемы виртуальных героев, но столь невыразительную работу дизайнеров я увидел, пожалуй, впервые, и даже блистательные диалоги ситуацию не спасли. Право слово, бессловесный воин из "Диабеля" вызывал у меня больше сочувствия.

Игровой процесс *Shadow Madness* стандартен и большей частью базируется на наработках Square'овской *Final Fantasy VII* (за исключением убранной системы "материй"). Путешествуя по игровому миру, игрок случайным образом встречает монстров (причем непосредственно до момента встречи противник, как и в FF, на экране не отображает-

ся), после чего команда героев переносится на трехмерное поле боя и начинается схватка.

Путешествуя по игровому миру, игрок случайным образом встречает монстров после чего команда героев переносится на трехмерное поле боя и начинается схватка.

ся), после чего команда героев переносится на трехмерное поле боя и начинается схватка. Среди возможных вариантов действий игроку дается выбор между атаками различной силы, использованием магии, предметов или "саммонов" (монстры-хранители, аналог *Guardian Force* из *FFVIII*). Сам же бой выполнен по стандартной походовой схеме и ведется в полуреальном времени. Не нова, но достаточно интересна попытка *Craveyard* превратить поединок в нечто большее, чем простой ввод команд. Нажимая во время выполнения спец-приемов на определенные клавиши, игрок может значительно увели-

чить силу удара. Многие скажут: "Да это же *FFVIII*!", но не будем забывать о том, что разработка *Shadow Madness* началась задолго до появления первых сведений о восьмой части Square'овской эпопеи. Так что вопрос, кому принадлежит пальмовая ветвь первенства, остается открытым.

Еще одним новшеством стала возможность уклоняться от встречи с монстрами. Как я уже сказал выше, враг на экране не отображается, но за мгновенье до начала боя раздается особый звук, и если успеть вовремя нажать нижние шифты (**L1**, **R2**), нежела-

тельный хлам, однако об этом, по иронии судьбы, узнаешь лишь в самом конце игры, вот и приходится таскать с собой целую кучу барахла (как тот финн из анекдота: "Натоже, не пригодилась!").

То светлое, что не удалось убить "геймплею", безжалостно прикончила графика. Красота пререндеренных фонов (я без сарказма) практически полностью потерялась на фоне грубых полигональных моделей персонажей, из рук вон плохой анимации и посредственного качества CGI роликов.

Единственное (кроме диалогов), что хоть как-то спасает игру, — это музыка. Легкий и атмосферный эмбиент от Брэда Спира (Brad Spear) в состоянии поднять настроение даже после такого зрелища, как *Shadow Madness*, однако стоит ли музыка, пускай и столь великолепная, того, чтобы мучить себя игрой в это творение *Craveyard*? По-моему, нет.

Алексей Ковалев



## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Ну почему, почему никто, кроме японцев, не умеет делать хорошие приставочные RPG? И почему нам, игрокам, всякий раз с такой болью приходится в этом убеждаться?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Серьезно оценивать работу коллектива американских фанатов японских RPG, соглашайтесь, занятие неблагодарное.

# THEME PARK WORLD

ЖАНР стратегия ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts/Bullfrog  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Theme Hospital

Еще мудрые немецкие философы Шопенгауэр и Ницше заметили, что жизнь человека во многом (если не во всем) определяется волей человеческой личности. И тут же пессимистично добавляли, что в подавляющем большинстве случаев эта воля направлена к власти, причем к власти безраздельной...



Полностью трехмерный "движок" игры позволяет нам осмотреть свой парк с любой точки зрения [1-3]. И это, как не странно, порой способно даже помочь ее пройти.

Кроме говоря, человек стремится командовать. Наверное, они были очень правы — иначе чем же объяснить тот факт, что нам всем так нравится командовать и управлять. Причем командовать и управлять, как правило, другими. И сфера видеоигр не является исключением — симуляторы жизнедеятельности "большого начальника" всегда пользовались популярностью. А ребята из Bullfrog (создатели хита Populous, если кто-то забыл, это симулятор божественной деятельности, универсальная находка для властолюбцев!) хорошо учили философию: их новый опус для PlayStation под названием *Theme Park World* позволяет нам сполна прочувствовать все прелести жизни директора огромного парка развлечений. Итак, если вы хотели попробовать себя в кресле "большого босса", владельца целой империи игровых индустрий, то значит, пришло время осуществлять амбициозные мечты. Но помните: здесь придется не только командовать...

Итак, задача проста в той же степени, сколь сложно ее осуществление: вам вверяется управление

Действие происходит в трехмерном мире, ярко и весело оформленном в стиле детской мультипликации. Общее впечатление от графики — однозначно положительное, лучшего визуального исполнения для подобной игры, пожалуй, и не придумаешь!

правление этаким "Парком культуры и отдыха им. Горького" международного масштаба. На ваши плечи ложится ответственность за строительство всех аттракционов, за их дизайн и внешний вид, за их обслуживание, за рекламу (а куда ж без нее!), за качество всевозможного сервиса в вашем парке и, в конечном итоге, ответственность за то, получат ли ваши клиенты ту порцию хорошего настроения, на которую рассчитывали. Становится понятно, что простой раздачей команд налево и направо не отделаешься...

Кстати говоря, стоит упомянуть тот факт, что изначально игра была создана для PC, поэтому от нее можно было бы ожидать всех тех неприятных глюков, обыкновенно сопутствующих играм, напрямую импортированным на SPS. К счастью, разработчики ответственно подошли к процессу переноса проекта с одной платформы на другую — честь им и хвала!

В первую очередь им пришлось менять управление. На PC все операции выполняются при помощи мышки. Но сделать мышь основным



контроллером для PlayStation'овской версии — фактически означало бы обречь игроков на всевозможные неудобства, а все прелести управления стратегиями при помощи геймпада нам тоже известны... Авторы пошли другим путем: сделали качественно другую систему взаимодействия с игровой средой — никаких курсоров, обзор полностью трехмерного ландшафта происходит из перспективы "сверху под углом", (причем точку обзора камеры можно менять в соответствии с вашими настройками), активным становится объект, попадающий в центр экрана.

Во-вторых, разработчики сохранили чрезвычайно удобный с функциональной точки зрения интерфейс: для того, чтобы вам не приходилось возиться с десятками окон, каждый объект управляется из своего собственного окошка. Вам достаточно выбраться в корневую систему разных менюшек, откуда взаимодействие со всей игровой вселенной становится просто и доступно.

Итак, как вы уже поняли, действие происходит в трехмерном мире, ярко и весело оформленном в стиле детской мультипликации. Общее впечатление от графики — однозначно положительное, лучшего визуального исполнения для подобной игры, пожалуй, и не придумаешь! Сразу видно, что здесь поработали ребята из Bullfrog, их стиль ни с чем не спутаешь: с годами у этой команды разработчиков выработалось очень запоминающееся, чрезвычайно яркое и выпуклое оформление ландшафтов (вспомните хотя бы тот же Populous или даже Magic Carpet). На мой взгляд, для трехмерных стратегий, в которых приходится активно взаимодействовать с иг-



ровой средой, это визуальное исполнение — одно из наиудачнейших. Если на PC графика была почти безупречна (ехидно замечу, что только с 3D-акселератором), то на SPS она хоть и стала победнее, но все равно осталась просто великолепной: сочные цвета на высоком разрешении, богатая яркая палитра текстур, великолепная детализация. Для PlayStation это если не гениально, то, по крайней мере, очень талантливо.

Действие игры разворачивается на архипелаге из четырех взаимосвязанных островомиров, каждый из которых выдержан в своем уникальном стиле. На выбор представляются Затерянное в джунглях Королевство, насыщенное приключенческой романтикой, футуристические пространства Внешнего Космоса, психodelические просторы Сюрреалистических Фантазий и, наконец, мрачноватые пейзажи острова Хэллоуин, специально для любителей загробного юмора. Насаждать индустрию развлечений можно в любой части архипелага, и это особенно весело, поскольку на разных островах различно все — не только пейзаж, но и аттракционы, и рестораны, и магазины, и туалеты, и даже одежда посетителей. В джунглях можно развлечь придиличных клиентов скакками на динозаврах, на космических уровнях можно отлично провести время в гигантской центрифуге, в сюрреалистическом мире фантазий, где все предметы раз в десять больше своих нормальных размеров, рекомендуется испытать гигантские горки, а мире Хэллоуина испытать все прелести общения с обитателями загробного мира. Причем я здесь не перечислил и одной десятой всех доступных развлекательных комплексов.

Да, кстати говоря, вы еще не забыли, что вам надо деньги зарабатывать? Это значит, что вы должны сделать такой парк развлечений, чтобы в нем действительно было чем

развлечься. Получается это у вас или нет, всегда можно определить по поведению ваших посетителей: их должно быть много и они должны быть веселы и активны. Если это не так, то значит, что-то не в порядке. Помните, от вас зависит все: вы определяете длину и высоту треков американских горок, скорость, с которой будет происходить заезд, количество мертвых петель — одним словом, все качество и дизайн всех ваших аттракционов на вашей совести. Даже расположение туалетов — и здесь претензии только к вам. За "умное", грамотное конструирование ваших парков вам даются новые возможности. В игре действуют реальные физические законы, так что если вы задумали перед мертвой петлей сделать перепад высоты метров этак этак в сорок, то убедитесь сначала, что ваши финансы позволяют выплатить компенсации родственникам ваших будущих (или уже бывших) клиентов. А еще назначать цены за билеты, за еду, за всяческие товары в ваших магазинах — все это так же относится к вашей компетенции. Вы, конечно, можете продавать мороженое по двадцать баксов за порцию, только вряд ли его кто-нибудь попробует. Может быть, лучше стоит нанять охрану (это далеко не все из тех, кого можно нанять) для парка, чтобы чрезмерно активные посетители не начали откручивать детали от ваших аттракционов. Кстати, о клиентах: их всего около десяти типов, все со своими вкусами, желаниями и претензиями. И нужно чтобы они все остались довольны: любители каруселей и игрушечных паровозиков, комнат смеха и гонок, горок и... в общем, сами разберетесь.

Одной из козырных особенностей Theme Park World — это возможность самому, в режиме "от первого лица" побродить по вашей империи развлечений. И не просто побродить, но и непосредственно испытать все аттракционы. Самому опробовать гонки на

динозаврах, космические центрифуги и американские горки с перепадами в сорок метров... Запаситесь только бумажным пакетиком на тот случай, если с вами случится то же, что с несчастными клиентами. Авторы припасли еще одну классную деталь: все, что происходит с вами, можно сохранить в виде скриншота на memory card, а потом с гордостью показывать друзьям ваши невероятные похождения.

Итак, Bullfrog снова сотворил что-то выдающееся. Пожалуй, Theme World Park действительно уникален в своем жанре, и после его выхода все проекты подобного рода остаются далеко позади. А теперь попробуйте и решите, насколько это легкое дело — командровать.

Андрей Севернов

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Неповторимая атмосфера деятельного веселья вместе с яркой, сочной графикой, оригинальный игровой процесс, своеобразная концепция плюс изрядная порция озорного юмора очень опытных создателей — это и составляет Theme World Park. TWP — это классно!

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Theme Park World — игра на любителя. Поэтому, несмотря на все ее достоинства, рекомендовать ее кому-либо, кроме поклонников жанра, мы просто не можем.

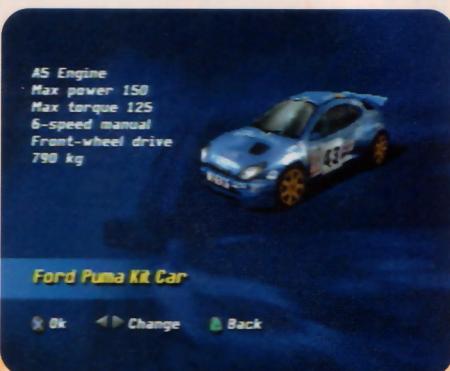
# RALLY CHAMPIONSHIP

ЖАНР гонки ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts/Actualize/HotGen Studios/Atod/Magnetic Fields  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Colin McRae Rally

Вообще, изначально Rally Championship была заявлена к выпуску на PC (где она, кстати, зовется Rally Championship 2000), но, видимо, издателям, наслушавшимся положительных откликов в адрес своего продукта, захотелось "не отходя от кассы" заработать дополнительные средства еще и благодаря выпуску PlayStation`овского варианта игры. Кто бы мог подумать, что и на приставке эта игра сможет тут же стать одной из лучших раллийных гонок!

**M**ог подумать я, но делать мне это было, как обычно, немного лень. А потому некоторое удивление качества порта с PC все-таки вызвало. Я не буду кричать, что Rally Championship круче, чем Colin McRae Rally (в конце концов, это в большей степени дело вкуса), но игрушка получилась действительно очень достойной.

Для начала разработчики не постеснялись и основательно переполтили изначальную версию Rally Championship. То есть поизменили режимчики, систему повреждений и все такое прочее. Симуляторность уменьшили. На игровых приставках ведь, как известно, большее распространение получили так называемые аркадные и полуаркадные гонки, а потому, как показывает статистика, далеко не всем будет в радость наблюдать, как столкновения сказываются на автомобиле и его управлении, и не все получают бешеное удовольствие от настроек авто под определенные погодные условия и специфику трассы. Короче, пришли



Arcade представляет собой примерно то же, что и Championship, только вот здесь уже приходится соревноваться с несколькими противниками, разъезжающими по трассе. Стартовали они, как водится, раньше игрока, а значит, приходится их догонять изо всех сил. Такое вот "ралли для масс". Весьма увлекательное, между прочим.

Ну и в дополнение ко всему этому разработчики изготовили режим игры для двоих player`ов.

Зрелищность Rally Championship весьма велика. Графически игра, конечно, не безупречна, но, бесспорно, очень привлекательна. Модельки машинок смотрятся просто прекрасно, хотя и, само собой, уступают какому-нибудь Gran Turismo 2.

мы примерно к тому, что имеем в той же Colin McRae Rally, то есть вроде почти все есть, но в упрощенной форме. Играется же это все будь здоров и любой поклонник раллийных гонок, уверен, окажется доволен.

Имеется в Rally Championship три основных режима (не считая стандартного Time Trial), весьма сильно отличающихся друг от друга. Для одного игрока есть Championship и Arcade, а для двоих — свой отдельный mode, во многом не похожий на два предыдущих. Championship, как и полагается, представляет собой набор из нескольких ралли, каждое из которых состоит из ряда спецучастков, которые вам и предстоит пройти как можно быстрее. Понятно, что никакие "посторонние" машины на трассе с вами не соревнуются, а просто на checkpoint`ах выводятся результаты, показанные вашими оппонентами. Надо сказать, что показать здесь хорошие результаты очень и очень сложно, даже не играя на hard`е, а потому нужна практика, много практики. Rally Championship — игра действительно непростая, и чтобы достичь в ней высокого уровня мастерства, попотеть придется немало. А вы чего хотели?



[1-3] Версия Rally Championship для PlayStation выглядит и играется так, как и должна выглядеть и играть хорошая игра этого жанра для PlayStation. Не больше, но и не меньше.

По split-screen`у, как обычно. Участвовать в гонке (к чему мы уже привыкли) одновременно могут только два противника, причем меняется здесь почти все: в режиме изначально представлены совсем другие трассы, нежели в Arcade и Championship, что ощутимо влияет на игровой процесс в целом. Но о трассах, игровом процессе и других вещах мы будем говорить, естественно, отдельно и подробнее сразу после рекламной паузы. Это шутка такая.

Если говорить об игровом процессе, то Rally Championship похожа... эээ... на раллийную гонку. Удивительно, не правда ли? Многим, вероятно, это напомнит все тот же любимый нашим (а особенно английским) народом Colin McRae Rally, хотя это, возможно, не самое корректное сравнение. Дело в том, что Rally Championship, по большому (и по мальчику тоже) счету, в принципе, является чем-то вроде продолжения PC`ишной Network Q RAC Rally Championship, не особенно известной, но снискавшей в свое время в определенных кругах немалую популярность в силу весьма сильной физической модели. У Rally Championship, надо сказать, с этим тоже

все обстоит очень даже неплохо, плюс, несмотря на симуляторные навороты, как я уже говорил, играется это выше всяческих похвал.

Начинается гонка с автомобилей, но, в отличие от Gran Turismo, этим не заканчивается ;). Их ассортимент, предлагаемый игрой, достаточно неплохо: тут и Volkswagen Golf GTi, и Skoda Octavia, и симпатичный Ford Puma в компании с Nissan Micra, ну и так далее. Наименований, конечно, не сотни штук (включая разнообразные раскраски), но это, собственно, никому и не нужно. Ну за исключением некоторых упретых субъектов. Далее начинается просмотр погоды и состояния дороги, после чего начинается коротенькая упрощенная подстройка машины и выбор резины, хотя многие, уверен, все это предпочут пропустить и не лазить по опциям, сразу отправившись на покорение вершин автоспорта.

На дороге ваше средство передвижения ведет себя достаточно реалистично, хотя я и сомневаюсь, что в процессе разработки использовались реальные технические данные всех представленных в Rally Championship авто. Скорее, все весьма приближено к тому, как все должно быть, с добавлением все тех же аркадных элементов. Ну и, как и следовало ожидать, машины обладают "неубиваемостью" и, в отличие от PC'ишного варианта, невосприимчивостью к повреждениям. Единственное, что удавалось заметить, —



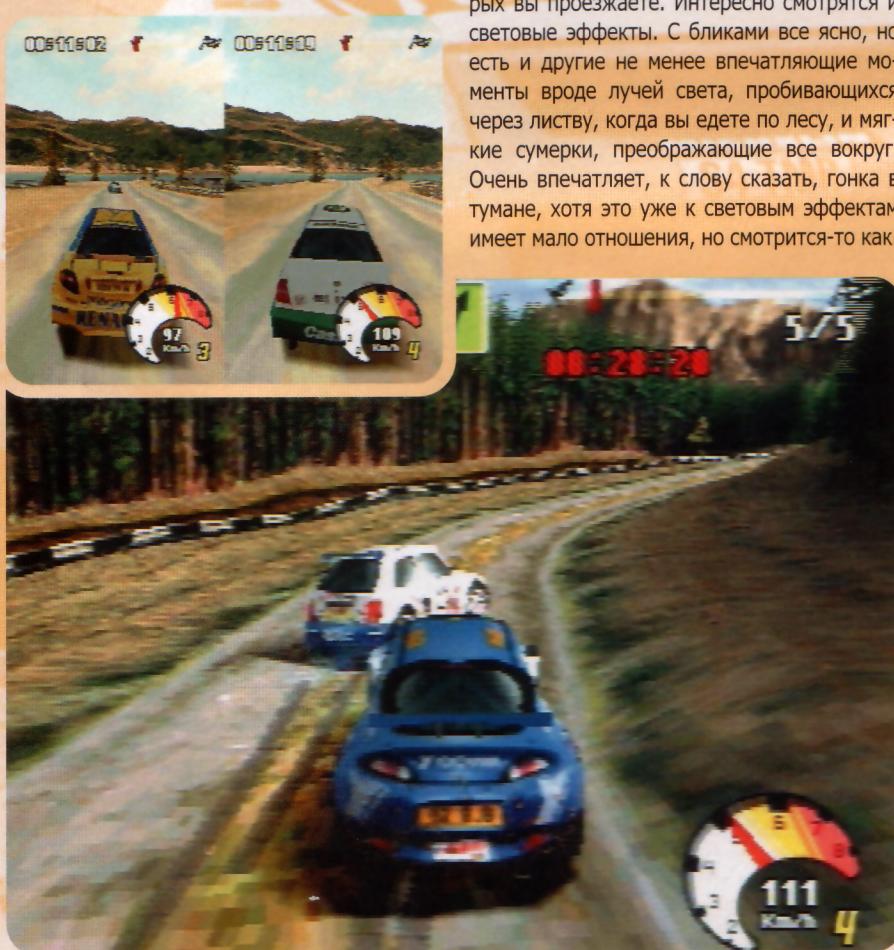
так это "отпадание" бамперов, добавленные, видимо, для еще большей зрелищности.

Кстати, зрелищность Rally Championship и без того весьма велика. Графически игра, конечно, не безупречна, но, бесспорно, очень привлекательна. Модельки машинок смотрятся просто прекрасно, хотя и, само собой, уступают какому-нибудь Gran Turismo 2. А так и блики на поверхности авто играют, и грязь к бамперу прилипает, и пыль из-под колес летит. Не менее приятно выполнены и трассы. При очевидных минусах (без которых на PlayStation не обойтись) вроде вылетающих при надстройке ландшафта из пустоты деревьев и пикселизованных листьев, окружающие дорогу территории ласкают глаз. Тут и прекрасно исполненная поверхность земли, и снежок, покрывающий дорожное полотно, и белые хлопья, летящие с неба, и различные посторонние объекты вроде домиков, мимо которых вы проезжаете. Интересно смотрятся и световые эффекты. С бликами все ясно, но есть и другие не менее впечатляющие моменты вроде лучей света, пробивающихся через листву, когда вы едете по лесу, и мягкие сумерки, преображающие все вокруг. Очень впечатляет, к слову сказать, гонка в тумане, хотя это уже к световым эффектам имеет мало отношения, но смотрится-то как!

Не будет лишним рассказать поподробнее о трассах, которые мы не раз вспоминали, рассказывая о графической стороне Rally Championship. Дизайн их оставляет, в общем, сугубо положительные впечатления, хотя рулить во всех этих замысловатых (и не очень) поворотах не так уж и легко (что, впрочем, объясняется совсем не несовершенством трасс). Хорошо продумано "оформление", удачно скомбинированы пригорки, холмики и прямые, трасса же не представляет собой, как это часто бывает, узкий коридорчик. Заметно чередование различного дорожного покрытия, что, естественно, влияет на ходовые качества автомобиля. О погодных же явлениях (к которым большая часть разработчиков обычно относит и день-вечер-ночь) было уже сказано ранее, а значит, расхваливать это все и дальше особого смысла не имеет.

Короче, что ни говори, а Rally Championship — игра реально очень интересная, особенно для ценителей подобного рода гонок. У кого-то она, безусловно, не вызовет ни малейших признаков восторга, но это уже, извините, зависит от предпочтений конкретного человека.

Александр Щербаков



## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Очень хорошая раллийная гонка, увлекающая, может, и не так сильно, как Colin McRae Rally, но обладающая достаточно сильным игровым процессом, неплохими трассами и неслабой графикой. Думаю, не ошибусь, если отрекомендую ее всем поклонникам подобных продуктов.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вы больше не можете ждать вторую часть Colin McRae, то вы можете смело попробовать этот продукт.

# URBAN CHAOS

ЖАНР action/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Eidos/Mucky Foot  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Tomb Raider

**“Кто ищет, тот всегда найдет” — совершенно справедливо гласит известный афоризм. В особенности это касается предсказателей и их предсказаний. Вот, к примеру, Мишель Нострадамус — бездонный кладезь полезной информации для тех, кто желает найти любой ценой подтверждение своим утверждениям и идеям (далеко не всегда добро-составным).**

**Е**ще бы: ведь прав не тот, кто предсказание написал, а тот, кто истолковал. Это так же верно, как слова товарища Сталина о том, что важен не тот, кто голосует, а тот, кто голоса считает. Нам приходится слышать известия о приближающемся конце света с завидной регулярностью — раза два-три в год, не меньше. И практически всегда эти мрачные “пророчества” ссылаются на некие древние откровения. Имя Нострадамуса в этих отсылках к источникам древней мудрости встречается на редкость часто, так что создается впечатление, будто известный французский астролог напророчествовал по одному апокалипсису на каждый год... Кстати, на данный момент — конец 1999 — начало 2000 — тоже нашлось предсказание, неизменно эсхатологического (то есть имеющего отношение к концу света) характера, чем и воспользовались сметливые создатели *Urban Chaos*, нового динамичного приключенческого экшена от Eidos.

*Urban Chaos* наглядно иллюстрирует тенденцию, ярко проявляющуюся в последнее время в сфере игровой индустрии: создание игр, совмещающих в себе элементы многих жанров. В первую очередь это связано с истощением классических узконаправленных жанров, а еще с ростом потребностей играющей общественности: пресыщение “простыми” играми наступило уже довольно давно. Технологии, используемые при создании игр, активно развиваются, возможности расширяются, а свежих идей все так же не хватает. Отсюда возникает непрестанное желание “чего-то новенького”, порождающее спрос на оригинальные творческие решения, который, к сожалению, далеко не всегда находит достойное предложение. *Urban Chaos* подходит на роль счастливого исключения.

В роли издателя продукта выступила империя Eidos, прилагающая неимоверные усилия для того, чтобы остаться на лидирующих позициях среди издателей, ориентированных на

action/adventure. Гораздо интереснее команда разработчиков: в конце концов, от них зависит суть и содержание готовящихся проектов. UC — это творческий дебют группы программистов и дизайнеров под названием Mucky Foot, чьим лидером является чрезвычайно уважаемая в игровом мире личность — Майк Дискетт, раньше работавший в Bullfrog. Это чрезвычайно опытный и талантливый разработчик, так что слово “дебют” не должно вас испугать — на этот раз первый блин получился очень даже ничего! Вот что сам Майк думает по поводу своего нового детища: “Мы стремились создать такую игру, где бы степень свободы была максимально возможной. Мы ставили своей целью сделать почти настоящий город, чтобы люди могли в нем действовать так, как они хотят...”. Стоп! уже нужны комментарии: что за город такой?...

Итак, сюжет игры сводится к мрачному предсказанию Нострадамуса о том, что в конце 20 столетия силы зла и хаоса обретут необходимые силы для окончательной победы над добром и порядком. В игре мы становимся (или, может быть, Мишель прав — уже стали в реальности?) свидетелями полной анархии, беспредела и жестокого криминала, человечество и, в первую очередь, города — места основного пребывания людей, ставших теперь друг для друга хуже волков, захлестнувшего (все, как в настоящей жизни). Конечно, здесь тут же объявляются некие дьяволопоклонники, заядлые любители всяческой падали и мерзости. Короче говоря, полный *Urban Chaos* — Хаос в Городах, если желаете. Спасти ситуацию от самого плачевного исхода может только... Ну, я думаю, что и так все ясно — пора браться за геймпад.

Основным персонажем на этот раз является молодая симпатичная полицейская с аристократическим имечком Д'Арси, на чьи хрупкие плечи и ложится тяжелая задача восстановления порядка и справедливости... Честно говоря, хрупкие — это только видимость. Как и по-



В *Urban Chaos* игроку разрешают делать все, ну или почти все. К примеру, вы можете в ней податься [1], ну или просто пострелять [2]. В любом случае, отбоя от противников [3] у вас в этой игре не будет.



лагается супергерою, Д'Арси прекрасно владеет холодным и огнестрельным оружием, техникой художественного мордобоя, а также собственным телом :): бегает, прыгает, лазает и подтягивается, как заправская последовательница Лары Крофт, разве что Лара не умеет так стильно ломать шеи. Помимо девушки в некоторых миссиях вы сможете поиграть за матерого искателя бед на свою голову Роупера. Этому типу больше всего по душе мистическо-демоническая подоплека проходящего. Он гораздо медлительней проворной Д'Арси, зато значительно компетентней в тех областях, где требуется убойная мощь оружия и кулаков.

И зря вы думаете, что врагов (бандитов, убийц, мафиози, воров и прочую преступную шаль) нужно только убивать. Стандартно мыслите! Гораздо ценнее оглушить супостата, надеть наручники и таким образом

**Если подстреленный враг попытается смотреться, то найти его будет весьма просто, так как за ним будет тянуться кровавый след. Но учтите, это правило относится в равной степени и к вам, так что учтесь путать следы.**

заполучить его живым. Способы оглушения не важны, хорошо все — от бейсбольной биты до ловкого наезда машиной (только не перестрайтесь). Да, машин тут полно, смотрите, сами под колеса не попадите — город все-таки! И город действительно весьма реалистичный, как и задумал Дискетт. По тротуарам бродят пешеходы, по улицам ездят машины, пешеходы улицу переходят, машины их пропускают... Короче, самостоятельная жизнь. До такой степени самостоятельная, что порой мирные жители даже не реагируют на стрельбу, мордобой и прочее кровопролитие. Кстати о крови: она взаправду льется, как из вас, так и из ваших противников. Если подстреленный враг попытается смотреться, то найти его весьма просто, ведь за ним тянется кровавый след. Но учтите, это правило относится в равной степени и к вам, так что учтесь путать следы. Однако вернемся к особенностям городской жизни: на протяжении более 25 миссий вам придется выполнять разнообразные задания, так или иначе связанные с борьбой против зла. Свобода игроку предоставлена действительно выдающаяся: вы отстреливаетесь от врагов на улице, останавливаете машину, выш-

выриваете шофера, мчитесь на другой конец города, выскакиваете, взбираетесь по пожарной лестнице на крышу, продолжаете преследование противника, перепрыгивая с крыши на крышу, наконец, настигаете него-дяя и, оглушив, надеваете на него наручники. Впрочем, если вы не любите хлопот, прячтесь в тени, пробирайтесь в тишине и, напав сзади, ломайте шею. Если же любите "погорячее" — выбивайте двери ударом но-

уловить, что здесь, рядом с нами, в наших городах кроется хаос... Да что там говорить — графику надо видеть! Она этого достойна.

Как вы уже поняли, мультиканровость UC проявляется в разнообразии режимов игры. Разработчики постарались оптимизировать каждый из них, будь то поездка в машине или перестрелка на заднем дворе. Естественно, это не дотягивает до Grand Turismo и Fighting Force 2 в одном флаконе, но это не означает, что *Urban Chaos* — неудачная попытка совместить несовместимое. Просто получилось что-то качественно другое — неповторимое, яркое и запоминающееся. Это почти так же своеобразно, как произведения Нострадамуса. Только имеющее гораздо большее отношение к современности.

Андрей Севернов

ги и укладывайте преступника выстрелом в упор. Одним словом, действуйте по своему усмотрению, вырабатывайте свою уникальную тактику, не бойтесь экспериментов. Этому активно способствует гибкая система заданий. Никаких обязаловок — достаточно выполнить необходимый минимум, чтобы перейти на следующий этап, но я вас уверяю, вы будете стремиться достичь максимума исключительно "из интереса". Мир *Urban Chaos* увлекает, в него погружаешься, и этому не в последней степени способствует графическое оформление.

Главная характеристика графики в UC — атмосферность. Мрачные урбанистические пейзажи, напряженный полумрак неосвещенных проулков, темные городские ночи под полной луной, седой туман, затянувший далекие небоскребы, скорбный вальс осенних листьев, гонимых ветром, — так и чувствуешь его осеннюю промозглость, неверный тусклый свет фонарей, отраженный в мокром тротуаре... Все работает на то, чтобы дать играющему максимально прочувствовать игру, погрузиться в мир городского зла. Это почти мистика — надо только суметь

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

*Urban Chaos* — один из лучших проектов на стыке *adventure/action*. Его основными составляющими стали атмосферная графика, динамичное развитие событий, стильное оформление, широкая свобода действий. Несомненно, сказывается опыт и профессионализм разработчиков — так держать!

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Недостаточно проработанная, но все-таки вполне достойная игра жанра "action", перенесенная на PlayStation с PC.

# ROAD RASH: JAILBREAK

ЖАНР гонка/драка ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Road Rash 3D

Внучек, садись-ка ко мне на колено... Осторожно! Такой тяжелый стал, а у дедушки-то колени уже не те... Эх, молодежь! Ну да слушай. Когда-то давным-давно, лет эдак 10 назад, на заре перестройки, шестнадцатибитных приставок и музыки в стиле гранд-играл твой покорный слуга в свою старенькую приставку Sega MegaDrive. Так вот, однажды появилась от одной хорошей, но не очень еще известной компании Electronic Arts неплохая игрушка, и называлась она, кхе-кхе, Road Rash — типа "Жажда скорости".

Т ьфу, нет, это было позже. "Дорожная съпь" — во как, значит. Ну и дедулька, значит, там вовсю крутил мили на своем крутом виртуальном мотоцикле по захолустным дорогам отстойной Америки, бил в репу конкурирующим байкерам, смывался от тупых копов, а также всячески старался избежать столкновения с оленем, коровой и всяческими окрестностями. Круто.

Это было хорошее время: катишь, понимаешь, по трассе на Аляске, а тут подваливают конкуренты и начинают наезжать, ну, а ты выхватываешь у какого-нибудь зазевавшегося лопуха цепь или полицейскую дубинку, а то и баллончик со слезоточивым газом и начинаешь мутузить незадачливого мотоциклиста, чтобы не обгонял. Да и вообще, он первый начал! Таким образом продираешься к финишу, а там уже девушки, шампуньское и хороший приз в любимых зеленых бумажках ждет. Хватаешь полюбившуюся пигалицу, кейс с деньгами — и вперед, в магазин мотоциклов и мотопринадлежностей. В конце концов покупаешь наикрутейшего железного коника — и все, поминай как звали... И так на протяжении 3 частей. Хорошая игра была. Наше время, приставка от Sony, очередная попытка возродить старое опять завершилась провалом, так как Road Rash 3D никак не поехал, родился убогим и вообще умер. Ну и дедушка, понимаешь, уже и думать-то забыл, что такая игра когда-то была, как ... на тебе, вернулся, да еще с какой-то приставкой, понимаешь, Jailbreak — "Побег из тюрьмы". Завернули-то как! Аж



поиграть захотелось, так что давай, внучек, бери сидюк и запускай приставку — поиграем, благо можно вдвоем. Я научу тебя, как велосипедной цепью можно завалить пятнадцать бородатых дядек на больших мотоциклах. Значит, ты, внучек, будешь сидеть в коляске моего крутейшего чоппера (такой большой, дорогой и очень хромированный мотоцикл) и мочить проезжающих мимо. Чем? Да всем подряд: хочешь — кулаками по роже, а хочешь — отпихни вражину ногой, может, он в лося врежется?! Да, теток в кожаных бикини тоже можно завалить, только бабушке не говори,



Как обычно, Road Rash от всех остальных гонок отделяет лишь предоставленная в ней возможность драться [1-3]. Вот только этой возможностью порой бывает очень трудно воспользоваться по полной программе.





# CTR

CRASH TEAM RACING



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



хорошо? Вот это да, внучек, дай-ка мне очки. Это, что ли, такая графика на PlayStation в 2000 году будет? Да 10 лет назад так же нарисовано было все! А смотри, сейчас на экране будет три-четыре персонажа и... опа, видел, как дергаться начала графика! Стыдно. Зато сами мотоциклисты неплохо смотрятся, правда, и движения правдоподобные. Ну ладно, сойдет на троичку.

Внучек, а звук-то есть? Давай, погромче сделяй, уж больно хороший звук у этого мотоцикла — врум-врум! Бей того козла, бей его,

**Но главное, внучек, ведь можно рубиться в Road Rash: Jailbreak вдвоем! Либо один рулит, а другой занимается конкурентами, сидя в коляске, либо друг против друга и всех остальных, при этом экран делится пополам, и я с удовольствием засандаю тебе монтировкой по шлему!**

смак-чпок, Х-О-Р-О-Ш-О! А вот музыка, внучек, чего-то ерундовая. Я понимаю, конечно, молодежи, наверное, нравится, но разве сегодня такую слушают? Какой-то невнятный ляг, нет, в отстойном Road Rash 3D куда лучше было. Ну а как зато управляется! Смотри, дедулька щас на дыбы мотик поставит, а еще через ту машину прыгну, здорово, жаль по-настоящему так нельзя. Кстати, внучек, а контроллер Дуал Шок у нас есть? Давай опробуем. Здорово Electronic Arts придумали! Жмешь на кнопки — наносишь удары. Жмешь левый джойстик — поворачиваешь, а правым разгоняешься и тормозишь, а главное — отзывчиво и доступно даже такому старику, как я. В игре-то, говорят, еще и сюжет есть? Не зря ведь "Побег из тюрьмы" называется! Значит, самого крутого байкера по имени Спэз, который сидит уже не первый год, надо вытащить. А для этого, ты только послушай, надо стать главарем одной из двух крутых банд, сплотить, так сказать, ряды копов — борцов с несправедли-

востью — и вытащить любимого Спэза из-за решетки! Крутая цель, но чего-то не вдохновляет. А как насчет того, чтобы выиграть в заездах кучу нового оружия и купить самый продвинутый мотоцикл? О да, вот это мне нравится!

Банды имеются целых две на все Соединенные Штаты — негусто, в общем-то. Одни — выпендрежные почитатели гоночных монстров на двух колесах с мощнейшими движками — типы, очень быстрые. Другие же — мохнатые,

Если это Америка, то я туда точно не поеду. Все окрестности представляют собой бесконечную череду ферм, городков, заброшенных фабрик и еще каких-то неидентифицируемых окрестностей. А эти 64 цвета! Какая убедительная убогость и блеклость! Внучек, запомни, как это выглядит — такая графика была 10 лет назад, а теперь смени диск на что-нибудь еще, пока дедушке не стало плохо.

Наконец, внучек, послушай меня внимательно. Графика абсолютно отстойная, музыка не намного лучше, зато само действие даже очень ничего, особенно режим игры вдвоем. Пойди, позови бабушку, мы прокатимся еще пару десятков миль к закату, вспомним молодость.

Дмитрий Полюхов

все в коже и постоянно бухающие пивцо с девчонками на огромных блестящих чопперах с открученными глушителями — настоящие мужики. В общем, стоят друг друга, учись, внучек, чего можно в жизни достигнуть! Не хочешь быть крутым парнем на модном мотоцикле — примерь форму и встань на сторону засандаю тебе монтировкой по шлему и уеду в сторону рассвета, а ты будешь глотать пыль и вдыхать гарь моего выхлопа! Но что-то дедушка увлекся, а ведь такая топорная графика — посмотри на эти унылые трассы.

Но главное, внучек, ведь можно рубиться в Road Rash: Jailbreak вдвоем! Либо, как мы уже пробовали, один рулит, а другой занимается конкурентами, сидя в коляске, либо друг против друга и всех остальных, при этом экран делится пополам, и я с удовольствием засандаю тебе монтировкой по шлему и уеду в сторону рассвета, а ты будешь глотать пыль и вдыхать гарь моего выхлопа! Но что-то дедушка увлекся, а ведь такая топорная графика — посмотри на эти унылые трассы.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Road Rash умер, его попытка воскреснуть почти увенчалась успехом на этот раз. Почти.

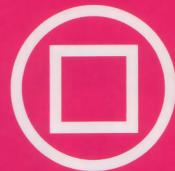
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Типичная игра от Electronic Arts, ценность которой лежит в основном в ее названии. Тем не менее, играть в нее все-таки достаточно интересно.



# ТАКТИКА

52

## FEAR EFFECT

52



Если головоломки Fear Effect оказались для вас слишком сложны, то вам обязательно понадобится наше прохождение этой замечательной игры.



62

## TOMORROW NEVER DIES

62



Игра по мотивам фильма Tomorrow Never Dies, конечно, является далеко не самой сложной и длинной. Тем не менее и в ней некоторые из нас могут легко застрять.

# FEAR EFFECT

ДИСК #1

Игра за Хану

После посадки вертолета пройдите немного вперед. В нижнем правом углу экрана появится надпись "Save". Если хотите, то можете сохранить игру, для этого выберите в инвентаре телефон (**Cellular phone**). Подойдите к пульте управления подъемником (панель с разноцветными лампочками). На экране загорится надпись "Use" (в дальнейшем она будет появляться каждый раз, когда вы приближаетесь к предмету, который можно использовать). Нажмите на пульте управления кнопку, чтобы поднять платформу. Оказавшись наверху, достаньте нож и тихим шагом (**R2**) идите вперед. Через пару экранов вы увидите двух охранников. Осторожно подкрадитесь к ним со спины и зарежьте их. Подберите оставшиеся от врагов боеприпасы и подойдите к сторожевой будке. Загляните в окно (**Look**). Хана увидит рычаг. Чтобы до него добраться, разбейте стекло с помощью ножа или пистолета. Залезайте внутрь. Пройдя вперед до упора, вы увидите стеллаж, на котором лежит предохранитель (**Fuse**). Возьмите его. Поверните рычаг и выбирайтесь обратно на улицу. Справа от

окна есть лестница, которая ведет на крышу будки. Поднимайтесь по ней (**Climb**). Внизу с другой стороны перегородки бродит охранник. Если вы попытаетесь спуститься вниз, он тут же вас убьет. Поэтому следует его как-то нейтрализовать. Подойдите к вентилю, контролирующему подачу пара, и поверните его. После чего стоящего внизу охранника обдаст струей горячего пара. Спуститесь вниз и подберите **Gate key**. Пройдите немного вперед и используйте найденный ключ на воротах. За воротами стоят двое врагов. Убить их лучше всего из пистолета, так как они стоят слишком близко друг к другу. После смерти один из противников выронит **Red keycard** — поднимите ее. Вставьте карточку в дверь и заходите внутрь. Аккуратно подкрадитесь к охраннику, который стоит к вам спиной, и убейте



его. В этом помещении можно сохранить игру — советую вам это сделать. Подойдите к мониторам наблюдения, на которых вы увидите, как у избиваемого человека из кармана выпадает ключ #67. Оглядевшись вокруг, вы увидите шкафчик с номером 67, который понадобится нам позже. Выходите из двери, находящейся напротив той, в которую мы вошли. Убейте двух врагов и бегите вперед. Пробегите мимо лифта, он пока еще не работает. Добежав до трех охранников, будьте осторожны и используйте кнопку **L2**, чтобы уклоняться от их выстрелов. Убейте еще двоих врагов, прибежавших на выстрелы, и продолжайте двигаться вперед. Добежав до **Savepoint'a**, сохранитесь и подберите **Locker key** рядом с картонными коробками. Спускайтесь вниз по проходу. Нейтрализуйте



## Советы



- На начальных стадиях игры (когда вы еще сражаетесь с обычными людьми) почаще используйте кнопку **R2**, чтобы незаметно подкрадываться к противнику.
- В экстренных ситуациях используйте кнопку **L1**, чтобы развернуться на 180 градусов.
- При бое с противником, чтобы получить меньше повреждений, уклоняйтесь с помощью кнопки **L2**.
- Берегите патроны, иначе под конец игры

останетесь лишь с холодным оружием.

- В игре герои могут одновременно вести огонь из двух пистолетов. Используйте эту возможность при борьбе с группой врагов.
- В аду вы сможете найти лишь бумажные копии реального оружия. Чтобы получить настоящее оружие, сожгите копию на костре или факеле с зеленым дымом.
- По игре разбросано много **Savepoint'ов**, поэтому сохраняйтесь почаще.

8. Если вы прошли игру на уровне сложности **Normal**, то тогда попробуйте пройти ее на **Hard'e**, чтобы открыть секретную концовку.

9. Холодное оружие в некоторых случаях может быть намного предпочтительнее, нежели огнестрельное.

10. Во время сражения с боссом используйте автоматическое оружие, чтобы выбить побольше здоровья за один заход.



двух охранников, находящихся на одном экране с вами, и одного возле двери. Подойдите к панели с предохранителями и вставьте в нее Fuse. Поднимайтесь наверх. Обязательно сохранитесь — впереди будет довольно трудно проходимое место. Сразу же за Savepoint'ом будет стоять противник, которого можно убить ножом. Теперь, когда электричество включено, пол, на котором стояли охранники, находится под напряжением. Чтобы по нему пройти, вам нужно запомнить, в какой последовательности исчезают разряды и, выбрав момент, пребежать по свободным квадратам. Преодолев этот участок, бегите обратно в помещение со шкафчиком #67. По пути вы встретите еще одного врага, так что приготовьтесь пистолет. Откройте шкафчик #67 с помощью Locker key и возьмите из него второй пистолет и синюю карточку (Blue keycard). Сядитесь в лифт и спускайтесь вниз. Выйдя из лифта, повернитесь налево и возьмите из ящика с инструментами плоскогубцы (Wire cutter). Идите вперед. На пути у вас встанут всего двое охранников, стоящие к вам спиной, поэтому можно убить их с помощью ножа. Дойдя до двери с синим огоньком, сохранитесь и вставьте в дверь Blue keycard. После небольшой анимационной вставки застрелите трех врагов, но будьте осторожны, не попадите в Джина, сидящего на стуле, — он обвязан C4.

Разделавшись с врагами, подойдите к Джину. Вам за довольно короткий срок придется его разминировать. Используйте на бомбе плоскогубцы. Появится панель, на которой расположены три лампочки и провода. Наведите курсор на фиолетовую лампочку и обрежьте красный и синий провод. Затем переместите курсор на оранжевую лампочку и обрежьте красный и желтый провод. На зеленой лампочке обрежьте синий и желтый провод. После того, как вы поговорите с Джином, появится босс, который убьет его и скроется, но ничего, мы его еще настигнем. Подойдите к закрытой двери и установите на нее C4. Отбегите подальше, чтобы вас не задело. После взрыва вы сможете пройти в открывшийся проход. Оказавшись в том месте, где вы до этого вставляли предохранитель, направляйтесь к двери с красным замком. На пути вам встретятся новые враги. Первых двух можно убить с помощью ножа, а третьего придется уложить из огнестрельного оружия. Добежав до двери, вы увидите, что рядом с ней открылся люк, в который вам нужно спуститься. Внизу сохранитесь и осторожно выходите на улицу. Зарежьте двух охранников, стоящих к вам спиной. Обратите внимание на неоновые иероглифы, запомните, в каком порядке они расположены. Заходите в проход слева, где вас поджидает босс.

### Босс #1.

Боссом является коренастый мужичок с автоматом, который убил джина. Как и положено первому боссу игры, он довольно легко убивается. Спрятайтесь за одним из компьютеров (два ящика с лампочками в центре комнаты) и ждите, пока босс приблизится к вам. Как только вы окажетесь на одной линии с ним, высакивайте из-за компьютера (L2 + ▲/▼) и сразу же обратно. Враг откроет огонь, а затем некоторое время будет перезаряжать автомат. В этот момент снова высакивайте и открывайте огонь. Повторите эту процедуру несколько раз, пока босс не будет повержен.

После смерти босс оставит Sign key. Подберите его и вставьте в отверстие на стене (слева). Появится очередная головоломка. Чтобы ее решить, введите правильную последовательность иероглифов, которая указана на неоновой вывеске на улице. Если вы ее не помните, то вернитесь обратно и посмотрите. Когда вы введете последовательность, то выделите все знаки красным цветом (нажать на иероглифе X). Когда головоломка будет решена, Хану возьмут в плен, и вам придется выручать ее, играя за Гласа.

### Игра за Гласа

Вы начинаете игру на вертолетной площадке, там же, где и Хану. Подойдите к пульте





управления подъемником и нажмите на кнопку. Появится вертолет, который начнет обстрел вертолетной площадки. Подъемник будет поврежден, и вам придется карабкаться наверх по лестнице. По пути к лестнице будьте осторожны и не наступайте на открытый огонь, иначе сгорите. Как только вы окажетесь на лестнице, не останавливайтесь ни на секунду, чтобы успеть подняться наверх до взрыва. Поднявшись наверх, приготовьте пистолет и идите вперед. Вы встретите врагов в новой униформе. Убейте их и бегите к охранной будке. Залезайте на нее и сразу же делайте кувырок вперед, чтобы не быть расстрелянным появившимся вертолетом. Оказавшись на другом конце крыши, быстро спускайтесь вниз, пока вертолет не пошел на повторный заход. Внизу обязательно сохранитесь и возьмите из обломков трубы (*Pipe*). Используйте трубу на большом красном котле, чтобы свернуть вентиль. Отойдите немного назад и выстрелите по котлу. Произойдет взрыв. Подойдите к краю обрыва и посмотрите вниз (*Look*). Конструкция не выдержит вес Гласа и вместе с ним рухнет вниз. Падение арматуры привлечет к себе внимание охранника, который отвернется от Ханы и выронит нож.



### Игра за Хану

Воспользовавшись моментом, делайте резкий кувырок вправо и на ходу хватайте нож (с первого раза может не получиться). Сделайте еще несколько кувыроков, чтобы укрыться за компьютером, и достаньте нож. Как только охранник приблизится к вам, нанесите ему несколько ударов. Подберите штурмовую винтовку, оставшуюся после врага, и выходите тихим шагом на улицу. Зарежьте со спины еще одного охранника, после чего достаньте из инвентаря огнестрельное оружие. Расстреляйте двух врагов и бегите вперед. Добежав до *Savepoint'a*, сохранитесь и попытайтесь подняться наверх по лестнице. Мистер *Lam* вместе со своими головорезами возьмут Хану в плен...

нает момент с электрическим полом, который вы успешно прошли (я надеюсь). Вам нужно успеть пробежать по трубам, пока они не успели нагреться. Сначала вам нужно бежать прямо. В конце трубопровода будет вентиль. Повернув его, быстро бегите в другой конец (вниз и направо). Остановитесь на небольшом ответвлении, где можно сохраниться. Сохранив игру, подождите, пока труба остынет, и бегите вперед. Миновав отрезок с трубами, вы попадете прямиком ко второму боссу.

Это уже знакомый нам вертолет. Чтобы его уничтожить, вам необходимо стрелять по коврам, висящим на веревке. После того как вы выстрелите по ковру, он оторвется и залетит прямо в турбину вертолета. Чтобы окончательно вывести вертолет из строя, вам понадобятся всего два ковра — один справа и один слева. Снимать с веревки их лучше всего из двух пистолетов — так вы сделаете это с одного залпа.

### Игра за Гласа

Придя в себя после падения, Глас окажется на трубах парового отопления (или что-то типа этого). Этот участок немного напоми-





Оказавшись внутри здания, заходите в дверь справа от окна. Выйдя на улицу, сохранитесь возле двери. Достаньте дубинку (Smackjack) и нейтрализуйте двух охранников, стоящих впереди. Подберите оставшиеся после них боеприпасы и идите вперед. Дойдя до горящей двери, осторожно идите налево. С помощью дубинки обезвредьте двух врагов и возьмите у одного из них штурмовую винтовку. Приготовьте винтовку и бегите в горящую дверь. За ней будет множество охранников, которых вам предстоит убить. Разделавшись со всеми, поднимайтесь по проходу наверх — там вас будут ждать еще двое врагов. Убив их, сохранитесь и бегите к тому локу, в который спускалась Хана. Спускайтесь вниз. Да, Глас знает, в какой момент нужно появиться: Хану только хотели казнить, а он уже тут как тут.

### Игра за Хану

Только освободились — и сразу босс...

### Босс #3

Пока Глас прикрывает тылы, вам нужно убить пилотов вертолета. Сделать это довольно просто. Когда вертолет завис и стреляет по центру экрана, сидите и не высывайтесь из своего укрытия. Как только он сместится влево, высакивайте и открывайте огонь, а потом закатывайтесь обратно за стенку. Повторите это несколько раз, после чего босс будет повержен.

### Игра за Гласа

Как только Хана захватит вертолет, высакивайте на улицу и бегите прямо, не обращая внимания на охранников. Добежав до конца карниза, прыгайте в вертолет. Конец первого диска.

## ДИСК #2

### Игра за Хану

Как только вы попадете на остров, сразу же будете атакованы двумя зомби. Расстреляйте агрессивно настроенных аборигенов и сохранитесь. Бегите прямо, подберите второй пистолет и разделайтесь с врагами. Возвращайтесь назад. На дороге будет лежать зомби. Как только вы к нему приблизитесь, он встанет и попытается напасть на вас. Не допустите этого и убейте его. Последует анимационный ролик, в котором Глас с Дейком бегут за Ви Минг.

### Игра за Дейка

Достаньте оба пистолета и идите вперед. Дойдя до развилки, поверните налево. Зайдите в дом. После заставки перебейте всех врагов.

### Игра за Гласа

Сохранитесь и направляйтесь вперед. На следующем экране вы увидите пылающий мост. Чтобы через него перебраться, подождите, пока пламя спадет, и быстро перебергайтесь на участок, не тронутый огнем. Добравшись таким образом до причала, вы закончите этот отрезок игры.

### Игра за Хану

Разделайтесь с оравой зомби и бегите вперед до развилки. На развилке поверните налево и следуйте прямо до горящего дома, по пути не забывая уничтожать противников.

Оказавшись у дома, заходите внутрь. Убейте двух врагов. После чего подберите оставшийся после них *Ro Mon key*. Возвращайтесь к развилке. Идите в правый проход (прямо). Дойдя до хижины, как можно быстрее используйте на двери *Ro Mon key*, пока лежащий рядом зомби не очнулся. Внутри сохраните игру и сделайте несколько шагов вперед. Последует разговор со старой женщиной. Она поведает вам о Ви Минг, а также о военных, находящихся в деревне, и об их поезде, битком набитом оружием. После разговора убейте очередное порождение зла и подберите в углу комнаты пистолет. Выходите на улицу. Достаньте пистолеты и застрелите двух солдат. Возьмите их боеприпасы и бегите направо. Пробежав несколько экранов, вы наткнетесь на трех часовых. Застрелите их. Пройдя еще немного вперед, вы будете взяты в плен... Пока охранник держит вас под прицелом, выберите в инвентаре полотенце (*Wet towel*), чтобы снять его с себя...

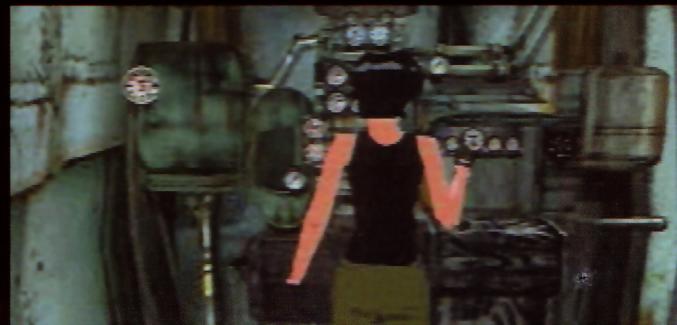
### Игра за Дейка

Нейтрализуйте с помощью кастета солдата, стоящего к вам спиной. Пройдите немного вперед и убейте еще двух охранников. Подберите боеприпасы и тихим шагом направляйтесь в ту часть помещения, где находятся большие бочки. Оглушите часового. Подойдите к *Savepoint*у рядом с бочками и сохраните игру. Бегите по диагонали в следующую часть помещения, чтобы взять патроны для пистолета. Поднимитесь по наклону к поезду и застрелите двоих врагов. Идите на левую платформу. Будьте осторожны, так как на вас нападут сразу трое солдат. Разделавшись с ними, пополните боекомплект и заходите в открытый вагон.

### Босс #4

Как только вы попадете в вагон, быстро перебирайтесь кувырками за ящики





(справа). Оказавшись в надежном укрытии, подождите, пока босс отстреляет обойму и скроется за ящиком. В этот момент выходите из укрытия и ждите босса. Как только он снова появится, делайте короткую очередь по нему и прячьтесь обратно за ящиком. Повторяйте процедуру до тех пор, пока враг не будет повержен. Ни в коем случае не стреляйте по боссу, когда он находится за маленьким ящиком на полу, иначе произойдет взрыв и вы будете убиты.

Подберите оставшийся после босса автомат **MK V Assault** и выходите на улицу. Расстреляйте троих охранников и подберите оставшиеся после них боеприпасы и **Ladder Access Card**. Вставьте карточку в **Access Panel** слева от поезда. Появится панель с тремя колонками предохранителей и тремя выключателями. Первым делом обесточьте панель (переключите все три выключателя). Затем на средней колонке установите предохранители в ячейки **Power** и **Lock3**. Включите третью колонку. Этим действием вы разблокируете лестницу. Теперь ее нужно опустить. Для этого снова выключите третью колонку и переставьте предохранители на первую в ячейки **Power** и **Ladder**. Включите первую

колонку. Лестница опустится, и вы сможете подняться по ней наверх. Наверху сохранитесь и осторожно идите вперед по балкам (один неверный шаг — и вы упадете). На следующем экране вы встретите новый тип врага. Вместо рук у нового противника — изогнутые лезвия, и он может телепортироваться, поэтому опасайтесь атак со спины. Вашей задачей является уничтожение всех этих тварей.

### Игра за Гласа

Этот отрезок начинается с того, что Глас наконец сумел поймать Ви Минг, которая сообщила ему, что она — не зло и что она должна встретиться с госпожой Чен. После чего девочка убежит, а вам предстоит расстрелять нескольких зомби. Разделавшись с врагами, бегите вслед за Ви Минг (к хижине со старой женщиной).

### Игра за Хану

Осторожно подкрадитесь к охранникам слева и зарежьте их. Подберите долгожданную штурмовую винтовку и застрелите солдата, который прибежал на шум. Теперь бегите к горящему дому (там вы брали **Ro Mon key**), по пути уничтожая много-

численных врагов. Внутри дома вы встретите тех монстров, с которыми боролся Дейк. Убив их, вы сможете взять **Xi Mon key**. Возвращайтесь обратно к поезду (к месту, где вы начали этот отрезок). Сохраните игру и бегите прямо. Добежав до двух хижин, убейте солдат. Используйте **Xi Mon key**, чтобы зайти в левую хижину. Переейдите всех врагов и подберите **Train key**. Направляйтесь к поезду. С помощью **Train key** откройте вагон и заходите внутрь. Пойдите к щитку с цифрами и буквами и введите следующий код: первая строка: **4N2B**, вторая строка: **422C**, третья строка: **8000**. Поезд запущен!

### Игра за Дейка

Оказавшись на крыше поезда, расстреляйте двух солдат. Последует заставка, из которой будет ясно, что поезд несется к разрушенному мосту. Вам необходимо очень быстро бежать по вагонам в заднюю часть поезда, чтобы не свалиться в обрыв.

### Игра за Гласа

Сохраните игру и направляйтесь вперед. Убейте нескольких охранников. Заберитесь на обрушившуюся часть путей и пройдите





немного вперед. Расстреляйте всех солдат возле машины и подберите **Truck key**. Используйте ключ на грузовике.

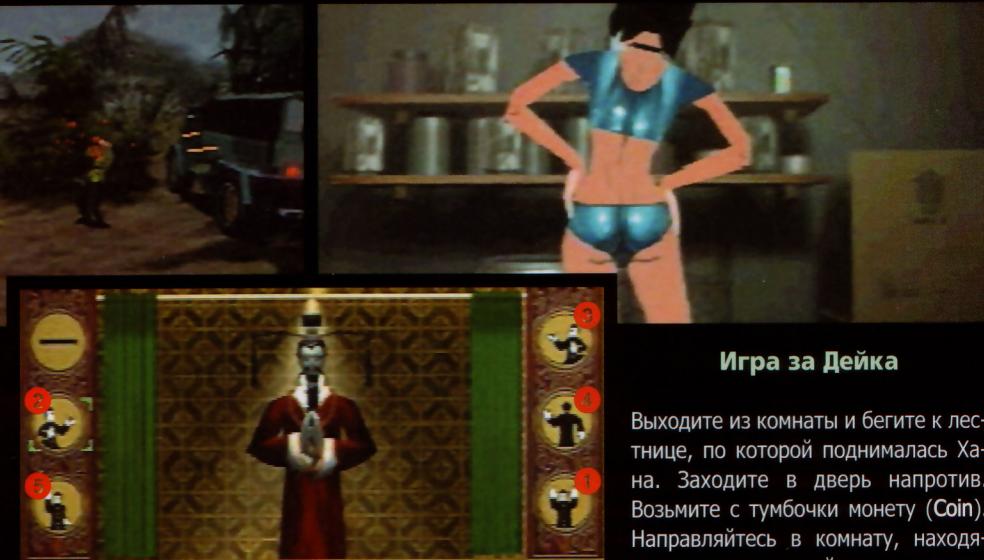
### ДИСК #3

#### Игра за Гласа

Снова в плуне... Пройдите вперед и возьмите со стола бутылку масла (**Cooking oil**). Для того чтобы привлечь внимание охраны, разбейте глиняный горшок справа от стола. Теперь у вас есть несколько секунд на то, чтобы налить масло на пластины в центре комнаты (именно на пластины, а не на решетки, находящиеся вокруг нее). Разлив масла, спрячьтесь за картонной коробкой и подождите, пока охранник не поскользнется. Подберите амуницию и выходите из комнаты. В коридоре с помощью дубинки (**Smackjack**) оглушите наемника. Бегите прямо.

#### Игра за Дейка

Вам необходимо по стеклянному потолку перейти на другую сторону здания. На некоторых участках потолка есть трещины, наступив на которые вы упадете вниз. Чтобы этого не произошло, ждите, пока луч прожектора просветит потолок и покажет вам поврежденные участки. Таким образом, проходите вперед по одному квадрату, пока не достигнете другой стороны крыши. Сохранитесь и залезайте в окно.



#### Игра за Гласа

Тихим шагом входите на кухню. Вы увидите четырех поваров, которые работают у плиты. Они поочередно поворачиваются друг к другу. Вам нужно успеть пройти мимо них в тот момент, когда они стоят лицом к плите. На следующих двух экранах будут еще несколько поваров, мимо которых нужно проходить тем же методом. Добравшись до пожарной сигнализации (красный рычаг на стене), достаньте оба пистолета и нажмите **"Use"**. После того как сигнализация будет включена, начинайте отстрел врагов. Очистив кухню от противников, подберите боеприпасы (в том числе и дробовик). Бегите вперед, по пути уничтожая охрану. Добежав до красной двустворчатой двери, откройте ее.

#### Игра за Хану

От красной двустворчатой двери бегите в большой зал с наемниками. Перебив всех врагов, направляйтесь к тому месту, где вы взяли дробовик. Заходите в зеленую дверь. Внутри комнаты вы сможете найти униформу (да еще какую!), в которой можно беспрепятственно ходить по вражеской территории (главное — чтобы в руках не было оружия). Выходите из комнаты и заходите в дверь напротив (помещение для рабочих девок). Поднимайтесь вверх по лестнице и идите налево. Заходите в красную дверь, над которой струится пар. Внутри вы встретите Дейка.



#### Игра за Дейка

Выходите из комнаты и бегите к лестнице, по которой поднималась Хана. Заходите в дверь напротив. Возьмите с тумбочки монету (**Coin**). Направляйтесь в комнату, находящуюся справа от той, где вы начали этот отрезок. Сохранитесь и подойдите к автомату в углу комнаты. Вставьте в него монету. Вам придется разгадать небольшую головоломку. Суть ее заключается в том, что вам нужно ввести правильную последовательность движений куклы (узнать ее можно в комнате, где крутится видео с танцующей девушкой). Сначала нажмите на правую нижнюю кнопку, затем ту, которая находится ниже слота для монеты, правую верхнюю, правую среднюю и левую нижнюю. Автомат отодвинется, и за ним откроется проход. Проходите в него. Вы окажетесь в незнакомой комнате. Выходите в дверь. Перестреляйте охранников и заходите в дверь справа от коридора. Убейте наемника и возьмите **Elevator key**. Идите по коридору. Нейтрализуйте противника и используйте на лифте **Elevator key**. Спустившись вниз, выходите из лифта и следуйте прямо. В небольшой комнатушке возьмите гаечный ключ (**Wrench**). Спускайтесь вниз по лестнице. Заходите в дверь. Расстреляйте врагов и используйте гаечный ключ на трубах, из которых идет пар (будьте осторожны, не ошпарьтесь). Когда трубы будут перекрыты, вы сможете взять **Madam room key**. Садитесь в лифт и поднимайтесь на верх. Убейте нескольких приспешников Мадам Чен. Используйте найденный ключ на большой красной двери. Бедный Дейк...

#### Игра за Гласа

Расстреляйте всех нападающих. Бегите в помещение для "жриц любви". Поднимайтесь



вверх по лестнице. Бегите направо до конца коридора. Убейте охранника и возьмите **Lounge key**. С помощью ключа откройте фиолетовую дверь. Застрелите двух врагов и заходите в дверь слева.

### Босс #5

Попав в комнату, вы увидите на кровати проститутку, а под кроватью... босса. Ни в коем случае не стреляйте по боссу, пока не появится прицел в верхней части экрана, иначе вы попадете в девушку. Чтобы избегать вражеских попаданий, ориентируйтесь на лазерный прицел, который показывает, куда собирается стрелять противник. Как только враг вылезет из-под кровати, открывайте огонь (лучше всего воспользоваться дробовиком).

Расправившись с боссом, вы увидите довольно-таки печальный ролик...

### Игра за Хану

Зайдите в самую ближнюю к вам дверь и возьмите внутри вазу (**White vase**). Бегите в комнату напротив лестницы. Внутри убейте охранника и поднимите **Lounge key**. Направляйтесь в фиолетовую дверь. Пройдите через комнату и заходите в левую дверь. Пробегитесь по коридору, по пути убивая

наемников. Добежав до фонтана, используйте на нем вазу, чтобы взять цветы. Возвращайтесь обратно. В коридоре застрелите противников и подберите **Office key**. Заходите в правую дверь. Сядитесь в лифт и поднимайтесь наверх. Убейте охранника и проходите в комнату справа. Подойдите к шкафу и возьмите вторую вазу (**Black Vase**). Выходите из комнаты. Рядом с входом в комнату мадам Чен есть две колонны. Установите белую вазу на левую колонну, а черную — на правую. Вставьте в белую вазу **Fresh Sunflowers**, а в черную — **Wilted Calla Lily** и нажмите **⊗**. Дверь откроется, и вы встретите Мадам Чен и Дейка (с перерезанным горлом). Насмотревшись на всякие ужасы, сядитесь в лифт и поезжайте вниз. Бегите в "рабочую зону". Спускайтесь вниз по лестнице и выходите на кухню. Пройдите в дверь напротив. Застрелите ведьму и возьмите **Meat locker key**. Направляйтесь к холодильнику. Используйте на нем **Meat locker key**. Посмотрев на распятого Гласа, заходите в дверь внутри холодильника.

### Босс #6

А вот и сама мадам Чен. Она является не слишком грозным противником, и убить ее довольно легко. Для этого расстреливайте ведьм, которые находятся возле нее, и собираите оставшиеся после них бумажные фигуры (**Paper madam Chen**). Используйте фигуру на мадам (только так с нее можно снять защитное поле), после

чего стреляйте по ней. После трех фигурок босс будет повержен.

Победив мадам Чен, вы направляйтесь прямиком в ад...

### ДИСК #4

#### Игра за Хану

После заставки вы окажетесь в аду на небольшом островке. Чтобы перейти через озеро, воспользуйтесь каменными платформами, которые появляются с определенным интервалом. Добравшись до берега, бегите вперед. Добежав до трех хижин, расстреляйте нескольких привидений. Зайдите в самый правый дом — там находится Savepoint. Сохранившись, выходите на улицу и идите по проходу справа от хижин. Убейте еще одно привидение и спускайтесь вниз по лестнице. Поворачивайте направо и пройдите немного вперед. Вы наткнетесь на группу врагов. Перебив их, вы сможете взять **Paper gate**. Возвращайтесь обратно к хижинам. Бегите по левому проходу. Пробежав пару экранов, вы увидите молнию, которая ударила в землю и образует костер. Подойдите к костру и сожгите на нем **Paper gate**. Направляйтесь к тому месту, где вы взяли **Paper gate**. Пройдите в горящие ворота и следуйте прямо. В конце туннеля вы встретите мадам Чен, прикованную к стене. Она попросит, чтобы вы отнесли куклу (**Doll**) ее дочери. Выходите из туннеля и бегите в детскую комнату, которая находится слева от лестницы. В детской вы увидите маленькую девочку. Отдайте ей куклу. Девочка повернется... и Хана узнает в ней себя. После небольшого разговора подойдите к тумбочке и нажмите **"Use"**. Появится головоломка, которая чем-то напоминает сейфовый замок. Цифры в



## ДРАКОНЬЯ ГОЛОВОЛОМКА



красных кругах являются годами жизни Ханы (Мэй Ян), а черточки на вращающемся циферблате означают номера колонок с подсказками. Под пятым годом жизни Ханы введите следующие цифры (черточки): пять, один. Появится восемнадцатилетняя Мэй Ян, которая скажет вам вторую подсказку. Входите в экран головоломки и под восемнадцатым годом жизни введите два, пять, пять. Теперь под тридцать пятым годом жизни введите один, пять. И, наконец, под восемьдесят восьмым годом жизни введите четыре, четыре, три, два. После небольшого видеоролика бегите обратно в пещеру к мадам Чен. После разговора она превратится в трех привидений. Отскочите в сторону и расстреляйте их. Бегите к большому костру слева от хижин, по пути уничтожая врагов. Подожгите от него *Three branch*. Теперь вам нужно зажечь три факела, которые расположены в разных частях уровня. Первый находится немного левее костра, второй — спра-

вот от хижин, а третий — внизу рядом с лесницей. Когда все три факела запылают, большая белая дверь, мимо которой вы пробегали, загорится. Направляйтесь к ней. Задайте внутрь. Внутри большого помещения, похожего на дворец, вы встретите ледяного духа, который даст вам *Paper gate key* и первую половину *Stone willow*. Снова бегите к костру. Сожгите на нем бумажный ключ от ворот, для того чтобы реальный появился на алтаре в левой хижине. Возьмите *Gate key* и идите по проходу справа от хижин. Спустившись вниз, поверните налево и следуйте до ворот. Откройте их с помощью *Gate key*.

## Игра за Гласа

Очнувшись, раненый Глас отправляется вслед за Ханой в ад. Сохранитесь и идите вперед. Дойдя до статуи дракона, поворачивайте налево. Задайте за большую дверь с иероглифами. Убейте двух привидений (обя-

зательно уклоняйтесь от их налетов). Пройдя еще пару комнат, вы сможете найти *Moon key* и *Paper machine pistol* (как можно быстрее сожгите его, чтобы получить более мощное оружие). Возвращайтесь к статуе дракона и бегите налево. Добежав до двери, откройте ее с помощью *Moon key*. За дверью вы увидите призрак Дейка, который куда-то идет. Направляйтесь за ним. Попав в комнату с красным драконом, подойдите к нему и нажмите *"Use"*. В углу комнаты откроется поганой лаз. Спускайтесь вниз. Внизу вы еще раз увидите призрак, но не спешите бежать за ним — сначала убейте двух церберов. Подберите *Sun key* и возвращайтесь в комнату, которую вы открыли ключом луны. В ней есть еще одна дверь с изображением солнца — вставьте в нее *Sun key*. Оказавшись в комнате солнца, убейте привидений и возьмите *Paper assault rifle*. Бегите обратно в комнату с красным драконом. Спускайтесь вниз. Пробегите до конца прохода. Поднимайтесь наверх





Stone Scroll

Doll) в огонь, после чего перебейте появившихся врагов. Положите **Stone willow** на иероглиф, нарисованный на полу (точное место указать довольно трудно). **Stone eye** установите на одну из колонн с мерцающим иероглифом. А оставшийся **Stone scroll** положите напротив двух остальных артефактов. После решения головоломки последует длинный видеоролик...

и идите вперед, уничтожая многочисленных привидений. Дойдя до очередного лаза, спускайтесь вниз. Внизу вам придется немножко поломать голову, чтобы пройти по полу, на котором изображены символы драконов. Дело в том, что нужно знать определенный порядок символов, по которым следует идти, иначе вы упадете в пропасть. Символы нарисованы на подставках, на которых стоят драконы, а их правильная последовательность следующая: дракон горы, дракон небес, дракон воды, дракон воды, дракон земли, дракон воды, дракон огня, дракон небес и дракон земли. Чтобы узнать, к какой стихии относится тот или иной дракон, подойдите к нему и нажмите "Use". Перейдя на другую сторону обрыва, возьмите **Stone sword**. Возвращайтесь обратно к статуе дракона в начале отрезка. Используйте на статуе **Stone sword**. Проходите в открывшийся проход.

### Босс #7

На этот раз в роли босса выступит наш бывший приятель Дейк, который слегка преобразился. Вы находитесь на платформах, в центре озера, а Дейк плавает по нему. Если он дотронется до одной из платформ, то она на время уйдет под воду. Вам нужно бегать взад-вперед, избегая встреч с Дейком до

Бегите вперед, попутно расстреливая нечисть. Забежав в большое помещение, вы встретите брата ледяного духа, который даст вам вторую половину **Stone willow**. Подберите рукоятку (**Crank**) и направляйтесь к костру. Слева от костра будет колодец, используйте на нем рукоятку. Подобрав глаз Дейка, идите в сторону дворца.

### Игра за Гласа

Вас окружила толпа монстров, от которых нужно отбиться. Что тут можно сказать... ОГОНЬ!!!

### Игра за Хану

Бегите к дворцу. У входа вам придется разгадать головоломку. Вам нужно разложить имеющиеся у вас артефакты в соответствующие ячейки. Свиток — в самую верхнюю ячейку. Глаз — в ячейку с изображением колодца. Левую половинку дерева — в ячейку с изображением здания (слева). Правую половинку дерева — в ячейку с изображением трех факелов. После решения головоломки вас попросят вставить в приставку диск #2.

### Финал

Вы окажетесь в небольшой комнате с вращающимися колоннами и иероглифами. Киньте бумажную куклу (**Paper**



### Концовки

**Хорошая концовка при игре за Хану.**  
Выберите Хану и застрелите Гласа. После чего вы должны будете победить босса. Чтобы это сделать, бегайте по комнате, уклоняясь от его энергетических ударов, попутно уничтожая мелких врагов. После некоторых второстепенных монстров остается бумажная купюра (**Paper Money**). Используйте купюру на одном из двух факелов, находящихся в комнате, чтобы причинить урон боссу. Для полной победы вам потребуется сжечь три купюры.

**Плохая концовка при игре за Хану**  
Если вы не сумеете одолеть босса, то увидите плохую концовку.

**Хорошая концовка при игре за Гласа**  
Выберите Гласа и застрелите Хану. После чего **Wee Ming** превратится в монстра, которого вам нужно уничтожить. Этот босс на порядок слабее того, которого должна была убить Хана. Чтобы его убить, перестреляйте врагов, находящихся вокруг босса, а затем переключайте свой огонь на **Wee Ming**.

**Плохая концовка при игре за Гласа**  
Если вы не сумеете одолеть босса, то увидите плохую концовку.

### Хорошая концовка для обоих героев

Если вы прошли игру на уровне **Hard**, то в конце вы сможете выбрать для окончания игры обоих героев. И вам предстоит тяжелая схватка с силами зла. Кстати, после победы вы снова увидите вместе тройку наемников, и вясе они будут целы и невредимы!

Роман Стефанцов (rstef@mail.ru)



# РАБОТАЕМ БЕЗ БАТАРЕЕК!



Энергия нужна всегда. И не только кроликам.

**ХАКЕР** - лучшее средство от острой энергетической недостаточности.

В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана.

Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночных оргиями.

Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка **ХАКЕР** и ты сможешь:

всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...

протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...

подготовится к экзамену за одну ночь...

Выпей еще одну и ты узнаешь

что такое 11 часов акробатического секса!!!



**ХАКЕР**  
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2711, 402-2712, 402-0930

# ТОМОРРОУ НЕВЕР ДИЕС

## Миссия #1: Outpost, Russian Boarder.

Сразу после начала игры, разбейте ящик справа от вас. Возьмите из него патроны для винтовки и аптечку. Недалеко от вас, рядом с бочками находится охранник. Нейтрализуйте его и подберите винтовку. Взорвите бочки с горючим, под которыми вы сможете найти две аптечки. Направляйтесь к воротам. Открыв их, убейте часовых возле бункера. Собрав все снаряжение оставшееся от врагов, бегите прямо. Добежав до сторожевой вышки, снимите охранника, находящегося на ней. Расстреляйте всех врагов находящихся поблизости и заберитесь на вышку. Возьмите бронежилет. Спустившись, продолжайте двигаться вперед. Забравшись на горы, вы увидите небольшое скопление врагов. Для их уничтожения лучше всего использовать снайперскую винтовку. Перестреляв всех часовых, забегите в бункер и возьмите там модифицированный бронежилет. За сторожевой вышкой в ящике, можно взять дополнительную жизнь. Бегите в пещеру, по пути уничтожая живую силу противника. После пещеры на небольшом возвышении, вы увидите спутниковую антенну. Наведите на нее

Laser D., предварительно выбрав его в инвентаре. После уничтожения антennы, прилетит вертолет, который высадит нескольких врагов. Перебив их, направляйтесь к охраннику возле компьютера и возьмите у него ключ. Вставьте ключ в компьютер. Откроются ворота, забежав в которые, вы попадете во вторую часть этого уровня. Вам придется преодолеть скоростной слалом. Сделать это довольно легко, поэтому объяснять ничего не буду.

## Миссия #2: Arms Bazaar, Russian Boarder.

Убейте охранника рядом с ракетной установкой и подберите за контейнером патроны для винтовки. Сфотографируйте установку, выбрав в инвентаре камеру. Нейтрализуйте всех часовых находящихся поблизости и подойдите к минометам. Сфотографируйте их точно так же, как и ракетную установку. Замирийте контейнеры рядом с "узиком" и отойдите подальше. После взрыва, забор из контейне-



## Советы



1. Разбивайте ящики, коробки и т.д., в них могут находиться аптечки, патроны и другие полезности.
2. Врагов поражать лучше всего в голову, так сэкономите больше патронов.
3. Целиться удобнее от "первого лица" (R1).
4. Страйтесь подкрадываться к врагу незаметно, зажав кнопку L1.
5. Ищите потайные места, в них могут находиться дополнительные жизни.
6. Чтобы не привлекать внимания врагов, пользуйтесь пистолетом с глушителем.
7. Помоще используйте снайперскую винтовку, враги на дальних дистанциях, намного пассивнее.
8. Используйте боковые шифты (R2 и L2), чтобы уклоняться от вражеских выстрелов.
9. Если поблизости от группы врагов стоит какой-нибудь взрывоопасный объект (бочки, цистерны), то стреляйте по ним, так вы сможете быстрее с ними справиться.
10. Не забывайте про автонаводку (○), используйте ее либо во время боя с группой врагов, либо когда вам стреляют в спину.



## Оружие&amp;предметы



**PK 7**  
(пистолет с глушителем).

Это — ваше стандартное оружие. С ним вы будете начинать практически каждую миссию. PK 7 сочетает в себе небольшой размер и хорошую убойную силу. Кроме того, он оснащен глушителем, что делает его идеальным оружием для шпиона.



**Lock Pick Earrings**  
(отмычка).

Предназначено для женщин агентов. Это устройство — гибрид обычных женских серег и отмычки. Весьма эффективно.



**Remote Control**  
(дистанционное управление).

Весьма нужный для агента спецслужб "девайс". ДУ — позволяет агенту управлять на расстоянии своим транспортным средством. Оснащено Touchpad'ом.



**Mini Explosives**  
(мини взрывчатка).

Эти крошечные устройства, бывают весьма полезны в экстремальных ситуациях. Они практически бесшумны и способны разрушить небольшую преграду, например: стеклянную перегородку. Маленький размер, позволяет прятать заряды в запонки.



**Auto 9mm**  
(пистолет-автомат).

Довольно-таки обычная и ничем непримечательная на первый взгляд пушка. Немного больше, чем PK 7. Может пригодиться в операциях, где нужно идти напролом.



**Assault Rifle**  
(АКМ).

Автомат Калашникова — Модернизированный. Что тут еще скажешь.



**Timed mine**  
(мины с часовым механизмом).

Эти мины, могут быть установлены на любой гладкой поверхности. Ставишь таймер и уносишь ноги. Несмотря на небольшой размер, могут принести врагу ощутимый урон.



**SMG-45**  
(пистолет-пулемет).

Очень удобная вещичка. Маленькая и смертоносная.



**E-Phone**  
(электронный телефон).

Это устройство действует почти так же, как и обычный телефон, только имеет множество дополнительных функций, которые делают его очень удобным для агента. Имеет встроенный сканер отпечатков пальцев так, что если кто-то чужой, захочет взять его в руки, то получит разряд 20.000 Вт.



**Satellite Encoder**  
(спутниковый кодер).

Это небольшое красное устройство используется для того, чтобы управлять навигационными спутниками США. Что означает, что с помощью этой штуковины, можно полностью контролировать американские самолеты, военно-морские суда и другие виды транспорта.



**Wristband**  
(пояс).

Позволяет легко карабкаться по стенам. Крюк и трос из сверхпрочного материала, могут выдержать даже слона.



**Torpedo Drill**  
(ДУ подводная торпеда).

Отличается от обычной торпеды тем, что может управляться вручную, для нанесения особо сильных повреждений.



ров будет разрушен, и вы увидите вертолет. Расстреляйте всех врагов охраняющих его. Сфотографируйте вертолет, после чего бегите к воротам и заходите в них. Дальше вам придется действовать предельно быстро, так как у вас есть всего лишь две минуты на то, чтобы убраться с вражеской базы. Первым делом, уничтожьте с помощью мин машины с пулеметами. Не обращая внимания на врагов, бегите к сторожевой вышке. За ней находится охранник, убив которого вы сможете взять ключ. Теперь быстро бегите к самолету. Заберитесь в него. После того, как получите управление над самолетом, уничтожьте оставшиеся подразделения врага.

**Миссия #3:**  
**Carver Media, Hamburg.**

Спускайтесь вниз и убейте охранника. Будет поднята тревога, не обращая на нее внимания, заходите в комнату. Расстреляйте еще нескольких охранников. За ящиками находится бронежилет, подберите его. Подойдите к шкафу и возьмите с полки пульт управления дверьми. Используйте пульт на электронном замке. Когда дверь откроется, бегите вперед. Бегите до конца коридора, по пути уничтожая врагов. В конце коридора будет дверь, за которой находится охранник. Убейте его и возьмите патроны, аптечку и ключ. Направляйтесь к лифту. Используйте на нем ключ, чтобы открыть двери. Заходите внутрь и езжайте на следующий этаж. Выйдя из лифта, перебейте всю охрану на этаже и соберите все, что после нее

осталось. Бегите прямо по коридору. В конце коридора будет большой зал, в центре которого, стоит Парис (девушка). Поговорите с ней. После разговора, появится Карвер со своими головорезами, которые возьмут вас в плен. Очнется вы в камере, без оружия... Подойдите к зеркалу и разбейте его с помощью Cufflinks. Пройдите в соседнюю комнату и возьмите со стола пистолет. Расстреляйте охрану и уничтожьте компьютер





за стенкой. Теперь вам предстоит выбрать-ся из этого здания. Для этого бегите в нача-ло уровня.

#### Миссия #4: Pressing Engagement.

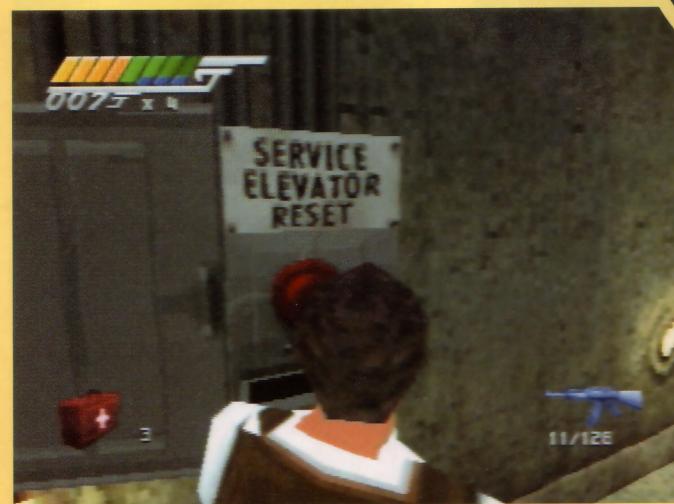
Прежде всего: постарайтесь не убивать работников типографии (люди в серой одежде), иначе миссия будет считаться невыполненной. Пройдите немного вперед и нейтрализуйте охранника. Зайдите в дверь, рядом с которой он стоял. Возьмите в комната патроны, аптечку и бронежилет. Выйдя из комнаты, продолжайте идти вперед. В конце коридора, вы встретите небольшую группу охранников. Расстреляйте их. Справа от вас будет дверь с электронным замком, запомните ее. Пройдите в комнату, которая находится слева от вас, и возьмите там пару аптечек. Выходите из комнаты и направляйтесь к типографским станкам. Найдите зал с большими бобинами бумаги,

там вы сможете взять чемодан. Откройте его и достаньте карточку. Бегите к двери с электронным замком. Используйте на замке **Fingerprint Scanner** и откройте дверь. Найдите в коридо-ре двухстворчатую дверь и используйте на ней ранее найденную карточку. В комнате отодвиньте небольшой ящик от стены. За картиной висящей на стене, будет виден сейф. Откройте его с помощью **Fingerprint Scanner**. Взяв содержимое сейфа, бегите к станкам. За одним из них вы сможете найти дополнительную жизнь. Теперь бегите в проход параллельный тому, в котором вы уже были. Идите до конца коридора. Вы окажетесь на складе. Дойдите до конца склада и зайдите в дверь.

#### Миссия #5: Hotel Atlantic, Hamburg.

Оказавшись на стоянке отеля, нейтрализуйте охрану и подберите патроны. Зайдите в большую двух-

створчатую дверь и бегите прямо по коридору, по пути уничтожая врагов. В конце коридора будет бар. Перебейте всех охранников и подойдите к бармену. После разговора, Бонд застрелит бармена, и вы сможете взять ключ. Бегите обратно на стоянку. Используя ключ, откройте дверь позади машины. Соберите все предметы и нажмите красную кнопку на стене. Направляйтесь в бар. За стойкой, вы обнаружите дверь, войдите в нее. Пробегите через кухни, расстреливая врагов. В конце кухни, вы увидите служебный лифт. Поднимитесь наверх. Слева от вас будет дверь, зайдите в нее. Пробегите до конца коридора. В следующей комнате, вы встретите Kaufman'a. После разговора, вам придется его убить. Сделать это довольно не просто. Страйтесь стрелять по нему тогда,





когда он находится в движении, и уклоняйтесь от дисков, которые он кидает. Расправившись с Kaufman'ом, поднимайтесь на следующий этаж. Дойдите до конца коридора и зайдите в комнату. Там возьмите газовые гранаты. Направляйтесь в соседнюю комнату. Вы снова встретите Парис. Поговорив с ней, бегите на автостоянку. Садитесь в машину и уезжайте.

#### Миссия #6: Convoy, Swiss Alps.

Эта миссия состоит из двух частей. В первой вам придется немного пройтись пешком, а во второй покататься на машине. Идите вперед вдоль шоссе. Используя снайперскую винтовку, снимайте вражеских часовых с дальних дистанций (делать это очень удобно, так как винтовка снабжена инфракрасным прицелом и врагов отчетливо видно). Собирайте все аптечки и патроны, которые бесхозно валяются на дороге. Дойдя до блокпоста, вы увидите дом. Бегите к нему. Рядом с домом стоит "Q". После разговора, он презентует вам новенькую BMW, которая имеет на своем борту два пулемета и ракетницу. Теперь, когда вы перешли во вторую часть уровня, вам необходимо догнать конвой состоящий из нескольких машин и обезвредить его. Догнав конвой, будьте осто-

рожны, так как впереди идущие машины, будут сбрасывать вам под колеса мины. Страйтесь побольше маневрировать из стороны в сторону, чтобы избегать их. Кроме машин противника, вам еще будут досаждать различные валуны, валяющиеся на дороге. Добравшись до ведущей машины, которая оснащена ракетницей, будьте предельно осторожны. Запускайте в нее одну ракету и сразу же уходите в сторону. Повторите эту процедуру пару раз и вражеский броневик, будет уничтожен.

#### Миссия #7: Ski Ridge, Hokkaido.

Этот уровень, как и предыдущий, состоит из двух частей. В первой вам предстоит совершить экзотическую лыжную прогулку, а во второй, придется побегать по вражеской базе. Опыт катания на лыжах у вас уже имеется, но все равно будьте осторожны, так как данная местность очень богата различными

обрывами. Спустившись вниз, первым делом перестреляйте всех врагов, которые находятся поблизости. Уничтожив охрану, бегите в барак, который находится неподалеку от места, где вы находитесь. Подберите внутри аптечку, патроны и бронежилет. Выходите из этого барака и направляйтесь в следующий. Убейте внутри охранника и подойдите к компьютеру. Выключите систему безопасности и бегите к воротам. Откройте их. Разделайтесь с часовыми и залезайте на вышку. Возьмите на ней патроны и карточку. С этой карточкой бегите к бункеру, который находится справа. Используя карточку, откройте дверь. Убейте очередную партию охранников. Бегите через тоннель, собирая по пути аптечки. В конце тоннеля, будет дверь. Откройте ее с помощью Fingerprint Scanner. За дверью находится Isagura. Он является довольно-таки грозным противником. При схватке с ним, используйте боковые шифты, чтобы уклоняться от его атак. Когда с Isagur'ой будет покончено, откроется секретная дверь, зайдя в которую, вы закончите этот уровень.





## Миссия #8: CMGN Tower, Saigon.

Первым делом, вам нужно включить лифт. Перестреляйте охранников, которые находятся недалеко от балкона. Соберите все предметы на балконе и поднимайтесь на верх. Бегите прямо до развилки, уничтожая на своем пути врагов. Добежав до развилки, идите по правому проходу. В конце следую-

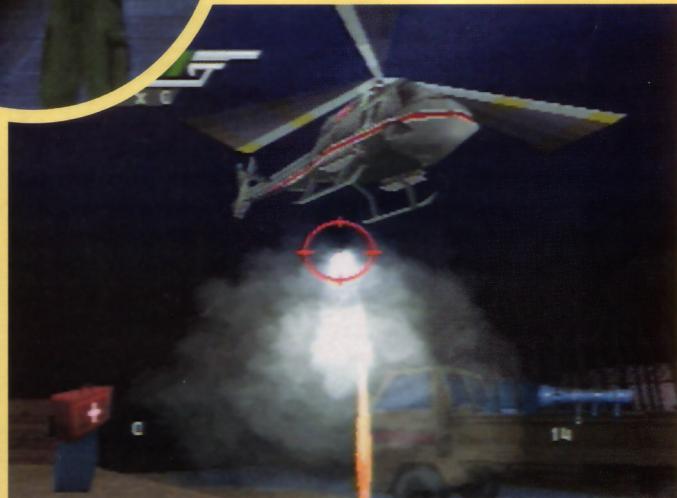
щего коридора, найдите ключ и аптечку. Направляйтесь в левый проход. Подойдите к щитку, который находится на стене. Опустите рубильник. Следуйте к лифту. Зайдя в лифт, спускайтесь вниз. Внизу очень много охраны, поэтому будьте осторожны. Бегите налево по коридору. Наткнувшись на стеклянную дверь, заходите в нее. Нейтрализуйте охрану и подойдите к музыкальному центру, монтированному на стену. Отодвиньте его и возьмите ключ. Идите к лифту и спускайтесь на этаж ниже. Убив врагов, подойдите к двери. Вас оглушат, и вы потеряете сознание. Отойдя от полученной травмы, вы окажетесь в незнакомой комнате. После разговора с Карвером, ваша подруга поможет вам справиться с охраной. Выходите из этой комнаты. Пристрелите снаружи охрану.

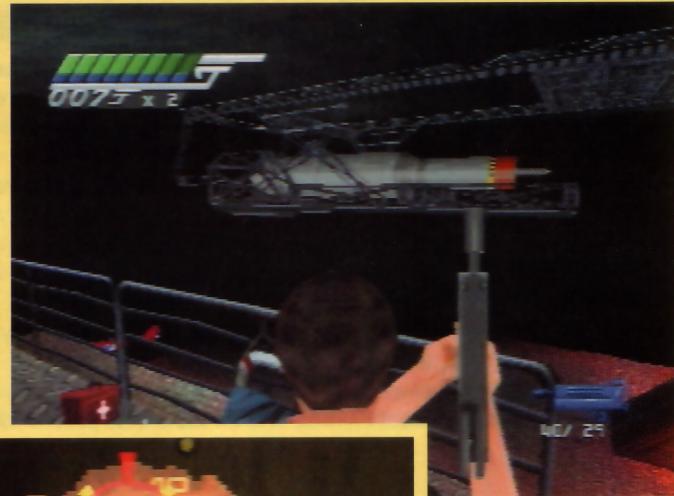
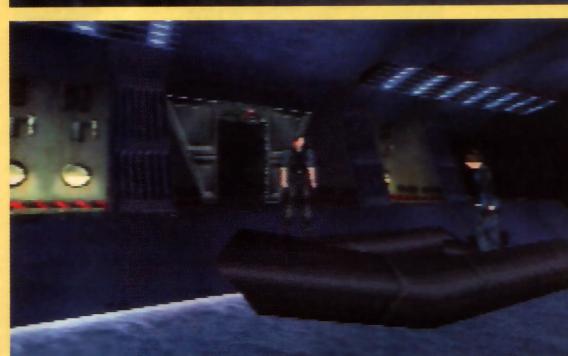
В небольшой комнате, разбив ящики, вы сможете взять патроны и аптечку. Бегите в

вперед, за следующей дверью, будет большой зал с компьютерами. Возьмите в угловой комнате компьютерный диск и заходите в следующую комнату. Разделайтесь с охраной и разбейте стекло.

## Миссия #9: Market District, Saigon.

Эта миссия, отличается от всех остальных тем, что вы управляете не Бондом, а хрупкой девушкой агентом по имени Вай Линь. Идите вперед. Убейте охранником и заходите в дверь. Расстреляйте еще парочку головорезов и возьмите оружие из ящиков. Выходите в соседнюю дверь и бегите до каменной лестницы. Поднимайтесь по ней наверх. Проследуйте до поворота налево, вы увидите баррикады, запомните их месторасположение. Заходите в проход и спускайтесь вниз. Разделайтесь с охраной и подберите аптечку. Зайдите в дверь и поднимайтесь наверх. Бегите в правый конец улицы, там можно взять жизнь. Теперь бегите налево и заходите в следующую дверь. Поднимайтесь наверх и готовьтесь к бою с боссом. Босс: паренек с гранатометом, убить которого довольно просто. После победы вы сможете взять его гранатомет. Вернитесь к баррикадам и уничтожьте их из гранатомета. Когда уничтожите





баррикады, найдите небольшую площадку с колодцем посередине. Здесь есть тоннель, в который вам нужно бежать. Добежав до конца тоннеля, соберите боеприпасы и приготовьтесь к серьезной схватке. Вам нужно уничтожить вертолет. Для этого следует использовать гранатомет. При бое с вертолетом, лучше всего воспользоваться тактикой:

"стреляй и беги". Уничтожив вертолет, заходите в деревянную дверь. Убейте всех врагов и заходите в следующую комнату. Наберите на компьютере код.

### Миссия #10: Stealth Boat, Ha Long Bay.

Последний уровень игры. Для начала вам необходимо найти ключ от желтой двери, которая находится прямо перед вами. Заходите в дверь слева. Убейте охранника и бегите до конца коридора. Заходите в дверь с табличкой: "11-13". Подойдите к компьютеру и включите его. Прослушав всю необходимую информацию, выйдите из комнаты и идите вперед. Когда увидите двух охранников, пристрелите их и возьмите ключ от каюты: "4-A". Направляйтесь в "4-A". Внутри убейте врагов и

подберите ключ от желтой двери, патроны, бронежилет и аптечку. Бегите к желтой двери. Открыв дверь, бегите до конца коридора. Зайдите в каюту: "37A-C". Повернитесь направо и пройдите в соседнюю комнату.

Соберите все предметы и выходите... Снова босс. Надеюсь вам не надо объяснять, что с ним делать? Убив босса, возьмите гранатомет и заходите в следующую комнату. Освободите Вай Линь. Возвращайтесь на начало уровня. Найдите каюту: "22-D". Зайдите в нее и бегите до конца коридора. Не забывая про охрану. Заходите в очередную дверь и спускайтесь вниз. Найдите и включите компьютер. Появится Карвер. После небольшого разговора, он убежит. Поднимайтесь наверх и пройдите в комнату за стеклянной дверью. Убейте охранника и идите в соседнюю комнату. Возьмите ключ и выходите из рубки. Карвер находится за дверью, справа от вас. Вы настигните его возле компьютера. Убивать злодея лучше из-за стены. Когда он "отдаст швартовые", поднимите с трупа ключ и подойдите к компьютеру. Делать все нужно очень быстро, так как у вас мало времени. Вставьте ключ в компьютер и бегите к выходу. Вас встретит большая толпа охранников. Расправившись с ними, поднимайтесь наверх по лестнице. Вас встретит Вай Линь. **HAPPY END!!!**

Роман Стефанцов (rstef@mail.ru)

PlayStation



### Управление



- ✖ — "огонь"
- — автонаводка на ближайшего врага / "действие" (используется для различного рода операций: открыть дверь, включить робота, начать разговор, и т.д.)
- — использовать предметы из инвентаря (аптечки, фотоаппарат и т.д.)
- ▲ — выбор оружия/снаряжения (нужно зажать и действовать крестовиной джойстика)

- — вид от первого лица (снайперский прицел или "огонь" во время ведения BMW)
- — бег вправо
- — присесть/осторожно идти
- — бег влево
- + ■ — откат влево
- + ■ — откат вправо
- "Start" — пауза

**Die Hard Trilogy 2:  
Viva Las Vegas****Выбор уровня**

На экране главного меню нажмите **L1** (2), **○** (2), **□** (2).

**Коды режима от третьего лица****Неуязвимость**

Поставьте игру на паузу и нажмите **△** (2), **○** (2), **L1**, **L2**. Если код введен правильно то вы увидите надпись "Cheat Enabled".

**Все оружие**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **○** (2), **L1** (2).

**Бесконечные патроны и гранаты**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1** (2), **R1** (2), **○** (2).

**Вид от первого лица**

Поставьте игру на паузу и нажмите **○**, **△** (2), **□**.

**Dampen camera**

Поставьте игру на паузу и нажмите **△** (3), **□** (3).

**Отключить лазерный прицел**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1** (2), **△** (2), **L1** (3).

**Медленные ракеты**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1**, **R1** (2), **L1**, **△**, **□**.

**Режим больших голов**

Поставьте игру на паузу и нажмите **R1** (2), **L1** (2), **△** (2).

**Skeleton mode**

Поставьте игру на паузу и нажмите **○**, **□**, **△** (2), **□**, **○**.

**Pop top mode**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **○** (2), **R1** (2).

**Funk mode**

Поставьте игру на паузу и нажмите **○** (2), **□** (2), **L1** (2).

**Electronic mode**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **L1** (2), **R1** (2).

**Коды режима тира****Неуязвимость**

Поставьте игру на паузу и нажмите **△** (2), **○** (2), **L1**, **L2**.

**Все оружие**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **○** (2), **L1** (2).

**Бесконечные патроны**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1** (2), **R1** (2), **○** (2).

**Автоматическая перезарядка**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **△** (2), **○** (2).

**Slow-motion mode**

Поставьте игру на паузу и нажмите **△**, **L1**, **△**, **L1**.

**Медленные ракеты**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1**, **R1** (2), **L1**, **△**, **□**.

**Коды режима гонок****Неуязвимость**

Поставьте игру на паузу и нажмите **△** (2), **○** (2), **L1**, **L2**.

**Бесконечные nitro**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1** (2), **R1** (2), **○** (2).

**Бесконечное время**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1**, **R1** (2), **□**, **R1**, **L1**.

**Дождь**

Поставьте игру на паузу и нажмите **□** (2), **L1** (2), **△**, **○**.

**Нет тела**

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1**, **R1** (2), **L1** (2), **R1**.

**Машина-змея**

Поставьте игру на паузу и нажмите **○**, **□**, **R1** (2), **○**, **L1**, **○**.

**Tiny Tank:  
Up Your Arsenal****Выбор уровня**

На экране "Stamper" меню в новой игре, зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **◀** + **○** + **SELECT**.

**Tony Hawk's Pro Skater  
(новые коды)****Cheat mode**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **○**, **▶**, **▲**, **▼**, **○**, **▶**, **▲**, **□**, **△**. Если вы все ввели правильно то экран трянет. Теперь вам станут доступны все уровни, видеоролики, видеокассеты, и Officer Dick.

**Поднять уровень до 10**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **□**, **△**, **▲**, **▼**.

**Поднять уровень до 13**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **×**, **□** (2), **△**, **▲**, **▼**.

**Slow-motion mode**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **□**, **◀**, **▲**, **□**, **◀**.

**Turbo mode**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **(□, ▶, ▲, □, ▶)** дважды.

**Произвольный выбор места старта**

Поставьте игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **(□, ○, ×, ▲, ▼)**.

**Street Sk8er 2****Все трассы**

На экране "Press Start Button" (или экране главного меню) нажмите **◀, ▶, ▲, ▶, ○** (2), **R1**, **□**.

**Все доски**

На экране "Press Start Button" (или экране главного меню) нажмите **○** (2), **□**, **○**, **□** (2), **○**, **R1**.

**Все персонажи**

На экране "Press Start Button" (или экране главного меню) нажмите **◀** (2), **○** (2), **L2**, **□**, **▶**, **R2**.

**Максимальный уровень характеристик**

На экране "Press Start Button" (или экране главного меню) нажмите **L1**, **□**, **◀** (2), **R2**, **◀**, **R1**, **◀**.

**Видеоролики**

На экране "Press Start Button" (или экране главного меню) нажмите **R2** (2), **L1**, **L2**, **L1**, **R1** (3), и появится новая опция "Movie".

**Альтернативные костюмы**

Зажмите **L1**, **L2**, **R1** или **R2** и выберите опцию "Skate" на экране выбора скейтеров.

**Syphon Filter 2****Закончить уровень**

Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию "Map", теперь зажмите **▶ + L2 + R2 + ○ + □ + ×** (одновременно). Правильно введенный код будет подтвержден звуковым сигналом. Далее на экране опций выберите "Cheats".

**Режим суперагента**

Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию "Weaponry", теперь зажмите **L2 + SELECT + ○ + □ + ×** (одновременно). Далее на экране опций выберите "Cheats". Этот код делает врагов слабее.

**Кинотеатр**

Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию "Briefing", теперь зажмите **▶ + L1 + R2 + ○ + ×** (одновременно). Далее на экране опций выберите "Cheats".

**Expert mode**

На экране заставки, установите курсор на оп-

цию "One Player". теперь зажмите **▲ + L1 + R2 + SELECT + ○ + X + □** (одновременно).

#### Выбор миссий

Пройдите игру на сложности **normal**, чтобы открыть опцию выбора миссий.

### Fear Effect

#### Бесконечное здоровье

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▶, □**.

#### Максимальный боекомплект

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▲, □, ▲**.

#### Быстрый огонь

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▲, ▼, ▲**.

#### Мгновенная смерть от огнестрельного оружия

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▼, R1**.

#### Мгновенная смерть от холодного оружия

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▼, L1**.

#### Мгновенное решение головоломок

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **L1, ▲, ▲, ▼, ○ (2), ▲, □, ▼, ▲**.

#### Expert mode

Войдите в режим "options" и выберите "Credits". Когда пойдут титры, нажмите **▼ (3), ▲, ▼ (3), □, ▲, ▶ for tougher enemies**.

### Urban Chaos

#### Cheat mode

Во время игры зажмите **▲ + ○ + □ + X** и нажмите **▶**, чтобы восстановить здоровье и получить все оружие.

#### Выбор уровня

На экране новой игры нажмите **L1 + R1 + Select + Start**. Теперь вам станут доступны все уровни.

### Tomorrow Never Dies

#### 50 аптечек и все оружие для текущей миссии

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), L1 (2), R1 (2)**.

#### Управлять положением камеры

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), R2 (2)**.

#### Выход с уровня открыт

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), □, ▲, □**. Теперь вы можете спокойно направляться к выходу с уровня, даже если задание не выполнено.

#### Заморозить противников

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), SELECT (2), ▲ (2)**.

#### God mode.

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT, SELECT, ○, ○, ▲, □, SELECT**.

#### Неуязвимость

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▲, SELECT**.

#### Выбор уровня

В главном меню игры наберите: **SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, ○, L1, L1**. Код подтверждается звуковым сигналом.

#### Максимум здоровья

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▲ (2), SELECT**.

#### Минимум здоровья

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▼ (2), ▲**.

#### Просмотр видео роликов

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), L1 (7)**, вас выбросит в главное меню. Зайдите в опции и выберите "Mov". Для того, чтобы честным путем открыть все ролики, пройдите игру на уровне сложности Agent.

#### Убрать вражеский огонь

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), SELECT (2), R1 (2)**.

#### Убрать врагов

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), SELECT (2), □ (2)**. Чтобы все вернуть обратно, введите код еще раз.

#### Убрать всю информацию с экрана

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▲, ▶, SELECT**.

#### Убрать поверхностные текстуры

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), SELECT (2), ○ (2)**. Чтобы все вернуть обратно, введите код еще раз.

#### Быстрый бег

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), □ (2), ○ (2)**.

#### Границы игрового поля

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▲ (2), □ (2)**. После возвращения в игру, вы увидите вспыхивающие огни, ограничивающие доступную территорию.

#### Меню отладки (Debug mode)

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), L2, R2, L2**. Чтобы выйти из этого режима наберите код: **SELECT (2), ○ (2), R2, L2, R2**.

#### Проход сквозь стены

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), ▲ (4)**.

#### Выиграть миссию

Поставьте игру на паузу и наберите: **SELECT (2), ○ (2), SELECT, ○**.

### Rollcage: Stage 2

#### Cheat mode

Ведите в качестве пароля "I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!" чтобы открыть все трассы, машины, режимы и т.д.

#### Все трассы

Ведите в качестве пароля "NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147".

#### Все боевые трассы

Ведите в качестве пароля "YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO".

#### Все машины

Ведите в качестве пароля "WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!".

#### ATD ghost cars

Ведите в качестве пароля "WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS".

#### Открыть режим Demolition

Ведите в качестве пароля "IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?".

#### Открыть режим Mega speed

Ведите в качестве пароля "LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN".

#### Открыть режим Mirror

Ведите в качестве пароля "I.AM.THE.MIRROR.MAN,0000000000!".

#### Открыть режим Pursuit

Ведите в качестве пароля "PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS".

#### Открыть режим Rubble soccer

Ведите в качестве пароля "IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT".

#### Открыть режим Survivor

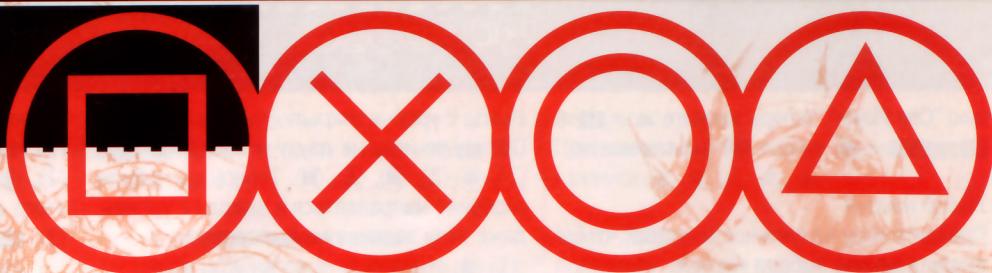
Ведите в качестве пароля "HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON".

#### Masters campaign станет более

сложным

Ведите в качестве пароля "MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!".

Наш адрес: 101000, Москва,  
Главпочтamt, а/я 652,  
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»  
Наш E-mail: opm@gameland.ru



**Угадайте, какой будет первая фраза, с которой начнется рубрика "Письма" в этом номере? Правильно: "Здравствуйте, дорогие читатели!". Хотя нет, первой фразой все-таки стала "Угадайте, какой...", но, впрочем, это не важно, хотя, с другой стороны, для разнообразия подойдет :). На сей раз в нашем разделе разговор пойдет о наинасущнейшей и наинтереснейшей проблеме: почему болиды Prost Peugeot так погано ездят и не дают возможности Жану Алези доехать хотя бы до финиша. Это я так пошутил. На самом деле, мы, как это ни странно, займемся прочтением содержимого конвертиков, приходящих по адресу, что указан на той же странице, что вы сейчас видите перед собой.**

## ЦЕННОСТЬ КРИТИКИ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "OPM Россия"!

Сначала немного о себе: зовут меня Сергей, мне 17 лет, игровой стаж — 10 лет, освоенные платформы: ZX Spectrum, Dendy, Megadrive, Super Nintendo, PC, PlayStation. Являюсь счастливым (а иначе как?) обладателем PlayStation. Пишу вам впервые и первую часть письма хочу адресовать Александру Щербакову.

Здравствуйте, уважаемый Александр Щербаков (жалко, что не могу пожать вам руку)! Я не собираюсь критиковать вашу критику и "поливать грязью", а наоборот хочу попробовать всех убедить в ценности вашей критики. Хочу сразу предупредить, что все, что изложено ниже, является ЛИЧНО МОИМ мнением!

Дорогие друзья, каждый раз, когда я открываю рубрику "Письма", почти всегда найдется такое, в котором автор "поливает грязью" Александра, поэтому я решил обратиться к вам, дорогие (не для меня, а для редакции OPM) читатели. Читая журнал за журналом, я понял, что Александр Щербаков — классный парень.

Во-первых, каждый должен понять, что это его работа — критиковать. Александр (да и вообще, это отличительная черта всех авторов OPM — прим. ред.), показывая нам плохие стороны игры, дает всем понять, что помимо названия известной фирмы или цифры 2 (а может, и 3) после названия игры существует еще и ваше право иметь право иметь хорошие игры, а не подделки с громким названием.

Очень часто производитель игр, выпустив шедевр и сбив с вас кучу зеленых, начинает расслабляться и выпускать второстепенные игры, а вы, многоуважаемые читатели, тешите себя такой ерундой, а потом еще и обижаетесь на критику этой ерунды.

Во-вторых, у авторов OPM большой опыт, и они полагаются на него, а не на авось при оценке игры, поэтому не думайте, что Александр от балды решил, что, например, Tekken 3 хуже Virtua Fighter 2.

Далее, вот вы, друзья, пишете, что недовольны критикой, да? А вы задумывались, что у каждого человека есть, помимо всего прочего, право на свое личное, повторяю, свое личное отношение к тому или иному? Ведь Александр Щербаков — тоже человек (у него на этот счет свое мнение :) — прим. ред.). Следовательно, и у него есть это право. Господа недовольные, задумайтесь пожалуйста, что было бы, если бы вы стали сотрудниками журнала? То-то же! Предположим, я — сотрудник OPM. Да я бы всеми возможными способами дискриминировал Street Fighter и Ко, и никто бы меня в этом не разбудил! А как бы досталось Tomb Raider (надеюсь, фанаты меня простят), ведь просто смешно, когда взрослые люди пишут такое убожество, как на 10 странице №8 99! Поэтому задумайтесь, прежде чем кинуть камень в адрес кого-нибудь из авторов.

Ну и напоследок хочу сказать, что приятно, когда в редакции есть люди, которые остаются при своем мнении, благодаря чему рубрика "Письма" становится очень интересной.

Ну а теперь (выпустив пар) можем перейти ко второй части моего письма. Она тоже является своего рода критикой. Критиковать я собираюсь письмо Шубина Вадима, опубликованное в первом номере за этот год. Я хочу обратить внимание редакции на то, что очень часто идеи, предложенные одним человеком, не совпадают с мнениями других (я имею в виду себя).

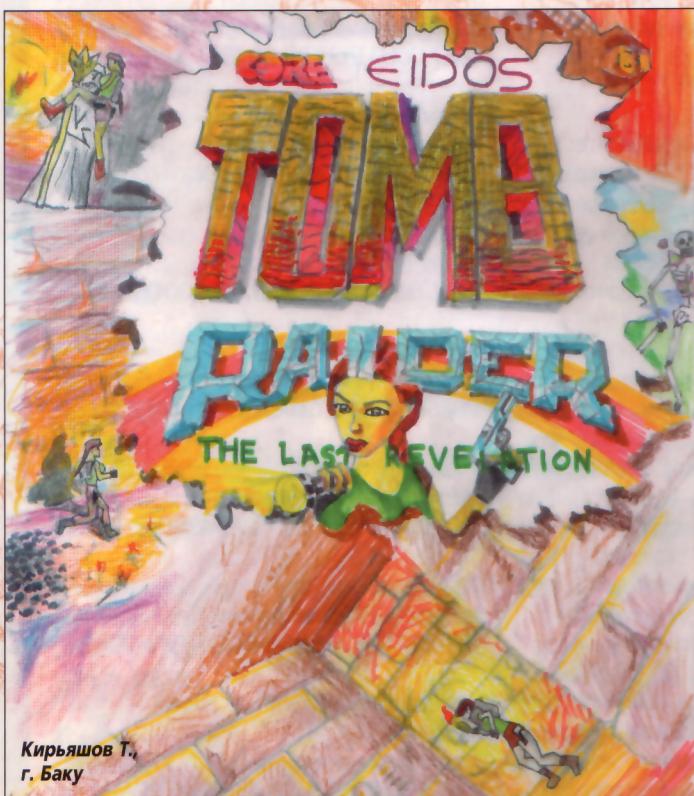
Насчет "Раздел №2: Rulez", где Вадим говорит, что рассказы о фирмах и компаниях никому не нужны и давайте, мол, будем рассказывать о том, как какой-нибудь дядя ходил по лесу, а когда ударился лбом о ель, то ему в голову пришла замечательная идея создать игру. Я, конечно, утрирую но, на мой взгляд, рассказы о компаниях намного интереснее, чем история создания Tomb Raider (тем более что существует СИ, посвященный как раз этому). И еще я не понял претензий к "Разделу №7: Письма" — ведь в нем вся соль, без этого раздела журнал потеряет многое.

И еще. Не знаю, как "поливал грязью" Resident Evil 3 Михаил Разумкин, но я с вами, Вадим, соглашусь только в одном: действительно, RE3 отличается от RE2, но только в худшую сторону. Позвольте, я вам расскажу одну историю: "Жил-был я два года назад и не было у меня PlayStation. И в один прекрасный день увидел я в одном журнале Resident Evil 2. С тех пор я не знал ни сна, ни отдыха, провел все лето в заработках, и вот, в 1998 году, осенью, PlayStation и Resident Evil 2 были у меня в руках, после чего начались бессонные ночи."

Все это я к тому, чтобы вы не подумали, что я ненавижу RE в целом. Напротив, я ярый его поклонник, и когда прочитал впервые, что Сарсом собирается выпускать Resident Evil 3, я был без ума от радости. И вот свершилось! Я вставил диск... и что я увидел? Да, графика, безусловно, лучше, но больше ничего нет: ни оригинальности, ни сюжета (все то же, да и того меньше), ни магнетизма, которым обладал RE2. И, пожалуйста, я очень за вас рад, ведь вы на всю страну объявили, что прошли RE3 уже три раза (режим Heavy) — да, это круто! Просто супер! Но я вам, только вам говорю, что я прошел ее семь раз (на том же самом пресловутом Heavy), и ничего в этом необычного нет. Я готов поспорить, что последние два раза из трех вы проходили через силу. С уважением и большим холодным приветом с Севера Шубину В.В..

До свидания, уважаемая редакция "OPM Россия"!

Сергей Насонов, г. Заозерск



## PlayStation

Здравствуйте, Сергей! Спасибо вам за поддержку и вообще за ваше письмо. Хотелось бы вот только сделать небольшое замечание по поводу рубрики "Rulez". Дело в том, что вы сами пояснили, что каждый человек имеет право на свое мнение. Вам нравятся рассказы о компаниях-разработчиках, Вадиму — истории создания игр. Угодить всем невозможно, но постараться можно. И ваше мнение, и мнение Вадима, и мнения всех наших читателей, для которых мы, собственно, и работаем, нам чрезвычайно важны, а потому мы считаем, что имеют право на существование разные взгляды на журнал, его разделы и так далее. А значит, грубо говоря, мы постараемся обеспечить вам и company profiles и рассказы о процессе создания игровых продуктов. Чтобы довольны были все.

## ДОЛЖНАЯ ПОДДЕРЖКА

Привет, "ОРМ"!

Пишет, может, запомнившийся вам, а может быть, и нет Mr. Campbell из г. Одинцово. На этот раз я хочу поддержать Ториана, высказавшего в свое время такую отличную идею и не нашедшего должной поддержки. Геймеры, проснитесь, с добрым утром! Такой великолепный журнал, как "ОРМ", должен процветать, а без вас, активисты, движение журнала вверх и только вверх фактически невозможно. Мне даже стало жалко Ториана — такая великолепная идея.

Так как я считаю себя хоть жалким, но активистом (хотя, скорее, "активистом"), я поддержу это, пусть маленькое, но все же начинание. Итак, приколы и ошибки разработчиков... гм, дайте подумать... а! Конечно же! Silent Hill. Попробуйте, когда нечего будет делать, — прикольно, а, главное, почти незаметно. Как вы, наверное, слышали, в этой игре можно достать такое глупое и мощное оружие, как HyperBlaster. С этим оружием хоть и игра не игра, но все же есть один интересный момент. Попробуйте стрельнуть в главного босса из любого оружия. Кровищи... захлебнуться можно! Затем попробуйте пострелять из бластера — ни кровиночки! Выстрел долетает до монстра, но не далее его. Жизни, конечно, отнимаются с огромной скоростью, но вот на экране... оказывается пистолет сильнее бластера...

Так, думаем дальше... ну, конечно же! Carmageddon 2: Carpocalypse Now. Иногда на очень быстрых тачках подпрыгнешь очень высоко, перелетишь через декорации и окажешься в месте, похожем на "нигде" из Silent Hill — кругом темноты. Что самое интересное, после нескольких секунд такого падения-летания с вас сдерут 2000 за восстановление! Весело, ничего не скажешь.

Ну, я думаю, хватит для начала. Будет хоть малая поддержка — обещаю, напишу еще. Теперь к вам, редакция. Лично я поддерживаю все предложенные рубрики обеими руками — все напечатанные идеи очень хорошие, за исключением музыкального хит-парада — это бред. Не надо нам такого.

В заключение хочу пожелать всего-всего и даже больше. Пока!

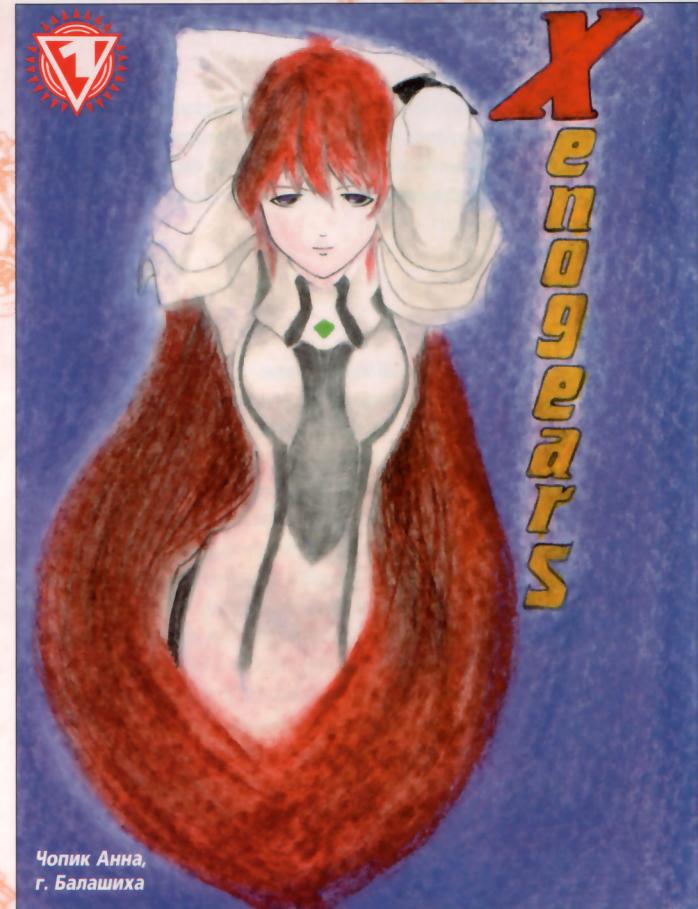
Mr. Campbell, г. Одинцово

## PlayStation

Не отстает от Mr. Campbell, собственно, и сам Ториан, который в свое время и подал мысль о том, чтобы всем дружно начать искать проколы разработчиков и "глюки".



Мадзеляускас Леонид,  
г. Даугава



Чопик Анна,  
г. Балашиха

## ТОРИАН ОПЯТЬ С НАМИ

Здравствуй, здравствуй и еще здравствуй, журнал "Official PlayStation"! Мотивы для написания этого письма стандартны: поблагодарить всех, кто над журналом "поет", принять участие в хит-параде, написать парочку "глюков" от создателей игр и адрес для переписки с фанатами PlayStation.

Начну я с глюков.

Squaresoft. Для многих плейстейшеновцев это название фирмы стало настоящим идолопоклонством, но... по абсолютно непонятным причинам компания допускает такие нелепости, что о них молчать просто нельзя. Думаю, еще никто не забыл персонажа Final Fantasy VII — Клауда (Клода). По официальным данным, его день рождения — 19 августа. Знак Зодиака — Лев. А в Final Fantasy Tactics Клауду прилепили Водолея. Как и почему? Такие разногласия наводят меня на мысль о начинающемся тяжелом заболевании мозга главного сценариста Square. Ведь на нем лежит ответственность за такие оплошности. Но продолжу. Благодаря "Official PlayStation" читатели познакомились с героями Final Fantasy VIII и их оружием. Теперь я хочу спросить, видел ли кто-нибудь, как Скволл стреляет из Gunblade? Лично я видел только удары, так причем тут Gun, когда это Blade? Вот и дошла очередь до Сефирота. На протяжении всей Final Fantasy VII персонаж действует как правша, а в Ehrgeiz его сделали абсолютным левшой, а те, кто скажет: "Ну и что тут такого?", пусть погребут ручку в другую руку и прописью напишут мне письмо. Каракули будут — просто жуть!

Теперь я немножко ущипну Конами, а то некоторые могут подумать, что я не люблю Square (хотя что-то в этом есть). Думаю, что настоящие ценители RPG не прошли мимо Suikoden. По сюжету игроку нужно собрать 108 героев или, как написано в предсказании, Звезд. Прокол Конами оказался в том, что названия Звезд совпадают. Здесь тоже что-то нехорошее случилось со сценаристами, но может оказаться и так, что в этом виноваты переводчики.

Вот, пожалуй, и хватит, буду ждать писем по адресу: 636039 г. Северск Томской области, пр. Коммунистический 91-68, Ториану.

Всего хорошего!

Ториан — Eternal Guardian

P.S. Для тех, кто хочет мне черкнуть пару строк: я не люблю спортивные игры и гонки, кроме Ridge Racer Type 4.

## PlayStation

Да, думаю, у многих наших читателей найдутся некоторые возражения по поводу написанного Торианом, а значит, если что, просим высказываться. А вообще, скажу, что приятно видеть письма Eternal Guardian'a, регулярно приходящие к нам в редакцию даже хотя бы для того, чтобы поучаствовать в хит-параде. Спасибо!

## ЗАВЕДИТЕ ПЕРЕПИСКУ!

Здравствуй, любимый и уважаемый журн... короче, — привет, пацаны и девчонки!

Вот решил-таки опять вам написать! Да и с кучей праздников поздравить (как там в пословице — лучше поздно...). Ну что ж, С Новым годом! С Днем рождения! С восьмым марта (если есть в редакции девушки)! Ой, еще с 23 февраля! Ну и с первым апреля! (это в смысле с Днем Дураков? Ну спасибо... — прим. ред.).

Так, с праздниками разобрались, теперь перейдем к благодарностям. Если вы не понимаете, в чем дело, то сейчас все объясню. Наверное, никто в вашей редакции не помнит про Morjik'a с Украины (ну и хорошего же вы мнения о нашей памяти :) — прим. ред.), но он о вас все помнит и очень благодарен, что его (то бишь мое) письмо вы напечатали в №7'99. Мало того что ответили на мои вопросы и напечатали адрес (чтобы мне кто-то помог с прохождением King's Field 2), вы помогли мне найти родственные души в разных концах бывшего СССР (г. Москва, г. Краснознаменск, г. Запорожье), а это по сравнению с предыдущими услугами — вообще выше крыши! Спасибо, родные, спасибо огромное! Сейчас переписываюсь с другими геймерами, и это есть хорошо! Советую всем завести с кем-нибудь переписку! Это вещь! Ведь всегда приятно знать, во что играют где-то за 800 км, как там дела, и если есть трудности — поделиться своим опытом!

Ну а теперь пару слов о журнале. Прогресс налицо! Не зря, не зря пропала критика со стороны читательских масс! Молодцы! Так держать! Единственный, может быть, недостаток сохранился — маленький объем. Ну очень хочется хоть чуть-чуть потолще. Поправляйтесь! Ешьте побольше сладкого, может, тогда прибавите в весе!

Ну, вот и все, буду заканчивать. Пока!

Morjik, г. Хмельницкий, Украина

## PlayStation

Привет, Morjik! Обижаете вы нас, когда говорите, что мы вас не помним! Помним и очень хорошо. К сожалению, мы не имели возможности опубликовать ваши письма, пришедшие после №7'99, но сейчас, думаем, ваше послание прекрасно иллюстрирует всю полезность нашей традиционной переписки читателей, обретающей свое второе дыхание. Так что все срочно хватаем шариковые ручки — и вперед! Примерно этому же, кстати, посвящено и следующее письмо.

## БОЛЬШОЕ СПАСИБО

Опять здравствуйте, редакция единственно лучшего журнала в России!

Не успел я отослать вам свое письмо, как пишу еще одно. А вот почему. За предыдущую неделю я получил семь писем от игроманов России и любителей сериала Tomb Raider. И не только. Приятно знать, что не только я (а мне 24 года), но и люди более старшего возраста пишут, страшиваются приставкой PlayStation. Вопросов много, и, поверьте, есть даже очень интересные. Люди просто ведут разговор в письмах, проще сказать, дружескую беседу. Это интереснее, чем я думал. Никогда еще в этой жизни я не

получал таких интересных вопросов, связанных именно с видеоиграми и приставкой PlayStation. Есть даже пись-



Володин Олег,  
г. Елизово, Камчатская обл.

мо от человека, у которого вполне приличный возраст, семья и даже уже внуки. И ему нравится сериал Tomb Raider. Разве плохо? Уф... увлекся...

Ну вот, спасибо ваш-наш журнал "Official PlayStation Россия". Будем поддерживать связь, и не забывайте отвечать на наши вопросы, а иначе где нам брать информацию о новом в мире видеоигр?

Пока все. Удачи.

Даниил Шаламов, г. Омск

Хотел бы переписываться с геймерами, которые увлекаются такими играми, как Resident Evil, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Spec Ops и подобными. Мой адрес: 620135 г. Екатеринбург, ул. Шефская д.93/1-182. John.

Привет! Я обожаю играть в игры типа Resident Evil, Metal Gear Solid и Driver. Очень хотел бы переписываться с мальчиками и девочками 12-15 лет. Пишите, отвечу обязательно. Мой адрес: 125252 г. Москва, ул. Новолесная 13/3 кв.113, Ваня, 13 лет.

Все, кто любит видеоигры, PlayStation, Wrestling, пишите мне, Антону (мне 15 лет). Кстати, мои любимые игры — Resident Evil (все части), Metal Gear Solid и Twisted Metal (2 и 4). Мой адрес: 115230 г. Москва, Каширское шоссе 7-1-300. G.T.

В принципе, люблю многие жанры, но все же предпочтение отдаю ролевым играм (люблю их больше всего), однако нравятся и другие: action, квесты, стратегии, гонки, платформеры. Не нравятся файтинги, стрелялки и спорт (у каждого свои вкусы). Мой адрес: 220074, Республика Беларусь, г. Минск, а/я 32 Балбас Татьяна.

Всем фанатам Resident Evil 1&2&3 и Final Fantasy VIII: пишите, а мы ответим. Адрес: 600037 г. Владимир, ул. Верхняя Дуброва д. 28а кв.84. Данилов Дмитрий и Tony Hurt.

Зовут меня Золиков Дмитрий. Родился в городе Железнодорожном, PlayStation купил в декабре 1998 года и стал фанатом "ОРМ". Координаты для переписки: 143980 Московская область, г. Железнодорожный, м/р Павлино д.10 кв.107, Золикову Дмитрию.



Уважаемые читатели-художники, напоминаем, что лучшие из вас будут удостоены призов, которых у нас хватает!!!

ЖЕЛЕНГОРСКИЙ ЗАВОД МУЗЫКАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Крупнейший в России изготовитель

# КОМПАКТ-ДИСКОВ

Принимаем заказы на  
тиражирование CD.  
Цены от 0,4 у.е.

Т/ф: +7 (095) 726-5888

726-5206

745-1095

e-mail: [info@komos.com](mailto:info@komos.com)

<http://www.komos.com>



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ

PLAYSTATION